首批20万台PS3本月完工，PS3大规模生产正式开始 | 《口袋妖怪 钻石/珍珠》发售日等详细情报公开

LEVEL UP 游戏城寨

优惠价 4.80元
10 LeveL
2006.8A

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

新作速报

- PSP 圣女贞德
- PSP 怪物猎人 便携版2
- PSP 忍道 焰
- NDS 世界树的迷宫
- NDS 追忆幸福
- PS2 荒野兵器V先驱
- PS2 光明力量 EXA
- X360 天诛 千乱

美优馆

绫濑 遥

掌机研究室

Lite烧录卡三国大战！

私房话

一个一个偶像，都不外如此

Web Show

街机室

闲云潭影话红猪，物换星移说成长

业界访谈

Wii不是次世代主机

风速报道

Wii手柄最新特性及规格全面公开！



音乐小特辑·梶浦由记

01 朵拉的开场白/02 也许明天（《异度传说 三章》Ending）/03 为我歌唱（梶浦由记小特辑）
04 温柔的拂晓（梶浦由记小特辑）/05 晓之车（梶浦由记小特辑）/06 The Battle of your Soul（《异度传说 三章》BGM）
07 On our Ways（《异度传说 三章》BGM）/08 Hepatica（《异度传说 三章》BGM）
09 Hero（欧美流行推荐）/10 黄昏（日韩流行推荐）/11 We Survive（网友点播）/12 恋爱的花蕾（网友点播）
13 友谊如梦（佳文选读）/14 动画对白赏析（《欢迎来到NHK》）/15 BLUE BIRD（滨崎步演唱）

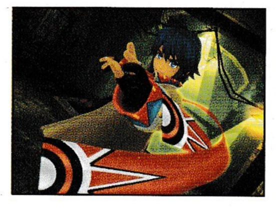
















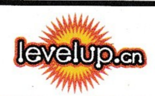
COVER STAFF
封面用图：绫濑 遥　Copyright：小学馆
封面设计：周仁龙

Level 10
2006.8A



策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

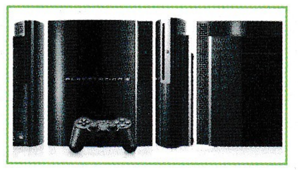
CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

PS3携众多大作亮相ChinaJoy
索尼次世代主机首次登陆中国



ChinaJoy（中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会）组委会前不久曾宣布，索尼次世代主机PS3将在今年的展会上公开亮相，这将是PS3主机首次在日本和美国以外的地区对公众进行公开展出。近日，ChinaJoy官方又宣布了一个激动人心的消息，随PS3主机一同亮相中国的还将包括多款超级游戏大作，其中既有在前不久的E3上公开展出过的游戏作品，还包括部分PS3新公布的游戏，绝对可以说是阵容豪华。

ChinaJoy官方表示，在国家新闻出版总署及各主办单位的不懈努力下，ChinaJoy正逐渐向着突破亚洲范围，成为具备世界影响力的游戏盛会方向成长。而次世代主机PS3的亮相也正是ChinaJoy国际影响力日益提升的最好证明。

levelup 网友评论

简评 1 PS3的参展对拉动中国游戏行业的发展是有好处的，其实现在的ChinaJoy缺乏的就是真正国际方面的融合，应该让绝大部分国人看看真正国际化的东西，希望中国游戏行业的未来越来越好！（by 34楼）

简评 2 确实是个天大的好消息，决定这次要去这个展会看看。前两届基本没什么TV游戏厂商参展所以提不起精神去看，今年终于有重量级的PS3出展，ChinaJoy的希望出现了。（by 24楼）

PS3主机ChinaJoy参展游戏名单：

1	《源氏 2》	GenJi 2
2	《F1赛车06》	F1'06
3	《大逃亡》	Gataway
4	《大众高尔夫5》	Everybody's Golf
5	《天堂之剑》	Heavenly Sword
6	《审判之眼》	The Eye of Judgment
7	《狂野非洲》	AFRICA
8	《飞龙骑士》	LAIR
9	《怪物王国》	Monster Kingdom
10	《战鹰》	Warhawk
11	《歌唱明星》	Singstar
12	《刺客信条》	Assassin's Creed
13	《机动战士高达》	Gundam Mobile Suit
14	《机密武装：突袭》	Codedarms Assault
15	《山脊赛车7》	Ridge Racer 7
16	《兄弟连：地狱高速》	Brother in Arms
17	《铁拳6》	Tekken 6
18	《刺猬索尼克》	Sonic the Hedgehog
19	《VR网球3》	Virtua Tennis 3
20	《VR战士5》	Virtua Fighter 5
21	《枪神》	Stranglehold
22	《致命惯性》	Fatal Inertia
23	《剑之风暴：百年战争》	Blade Storm The hundred Years War
24	《装甲核心4》	Armored Core 4
25	《潜龙谍影4：爱国者之枪》	Metal Gear Sold 4 : Guns of the Patriots

在NDS上体验《实况足球》系列的乐趣
Konami公布《WE DS》发售日等详细信息



Konami公司近日正式宣布"《WE》系列"NDS新作《WE DS》将于2006年9月21日发售，售价为3980日元，这也是该系列首款登陆任天堂NDS掌机的作品。

据悉，游戏将采用3D画面，并将大幅简化游戏操作使2过1等战术配合可以轻松地实现，大大增加了游戏的乐趣。本作还将对应任天堂WiFi connection，玩家可以通过网络与好友进行在线联机对战。

此外，游戏还对应数据分享功能，只需通过下载就可以使用一盘游戏卡带与朋友进行联机对战。

游戏收录了原创的世界之旅模式、比赛模式、Konami杯赛、练习模式、编辑模式等多种游戏模式，使得玩家的单机游戏也将乐趣无穷。另外，Konami公司表示，将于9月21日推出游戏与黑色NDSL主机同捆发售的限定版，目前限定版主机的具体设计图案尚未发表，价格也没有公开。

levelup 网友评论

简评 1 平心而论，比PS上的实况2002画面有提高，但总觉得如果做成GBA那种2D可能更亲切而且效果更好。（by 57楼）

简评 2 希望可以加入触摸屏的功能，用触摸笔来控制球员，比如狠狠戳一下触摸屏就是射门，这样玩起来才会有感觉。（by 49楼）

《大众高尔夫》姐妹篇《大众网球》发表
大家都能轻松享受的网球游戏



SCE公司近日宣布，PS2网球游戏《大众网球》将于2006年9月14日发售。《大众网球》是由人气高尔夫游戏《大众高尔夫》系列的开发商Clap Hanz公司制作，而在《大众高尔夫》系列中登场的众多熟悉的角色此次也将在《大众网球》中亮相。



《大众网球》的游戏风格与《大众高尔夫》十分相近，人物设计方面采用了清新可爱的卡通造型。游戏的操作感十分逼真但上手却并不困难，玩家们可以轻松愉快地体验网球运动的乐趣。目前公开的游戏模式有挑战、联机和练习三种模式可供选择，可选择的角色在14名以上，并支持最多4人的联机对战。

levelup 网友评论

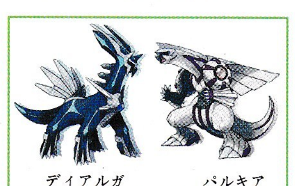
简评 1 好喜欢大众高尔夫的！期待这次的大众网球能够成为SCE的又一个品牌游戏。（by 10楼）

简评 2 至少应该要比GOLF简单吧？至少国内玩家能接受，看在GOLF的份上还是要试试。（by 8楼）

《口袋妖怪 钻石/珍珠》发售日等详细情报公开
《口袋妖怪》系列最新作亮相NDS

Pokemon公司近日正式公布了超人气RPG游戏“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪 钻石/珍珠》的发售日将被定为2006年9月28日，售价为4800日元。

在本作中登场的两只传奇口袋妖怪分别是《钻石》中的“ディアルガ”和只会在《珍珠》中出现的“パルキア”。“ディアルガ”胸前有一枚钻石模样的巨大结晶，可以自由操纵时间，而“パルキア”，双肩有珍珠模样的巨大晶体，具备扭曲空间的能力。



本作中主人公的对手是一位金发少年，与主人公一起长大的他也朝着口袋妖怪大赛的冠军以及完成妖怪图鉴的目标努力着。平时他与主人公分别行动，但有时会突然出现在主人公面前并发起挑战，而在某些特殊情况下，他也将与主人公一起并肩作战击败强敌。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》的通信对战和妖怪交换是通过无线联机来完成的，其原理与NDS的《动物之森》十分相似，玩家首先要清楚好友的友情代码（friend codes），然后在友情记事本里的注册选项登记友情代码之后就可以通过Wi-Fi来进行游戏或交易，而且还可以通过Wi-Fi通信进行语音聊天，在传输速度和质量方面都比较令人满意，玩家可以体验用NDS“打电话”的乐趣。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》的预售服务将会在2006年8月11日开始，在预售期间凡是预约购买《口袋妖怪 钻石/珍珠》游戏的玩家将会获赠相应的传奇口袋妖怪的模型，而同时购买两款游戏的玩家除了全部两款模型之外还将获得一款神秘的特殊模型。

levelup 网友评论

简评 1 觉得口袋妖怪出的新怪物有点偏离原路线了，一出就是神兽，而且一来就俩。以后要是出到“口袋妖怪 矿渣/煤灰”啥的，神兽就该搓堆儿了……（by 75楼）

简评 2 两个怪物分别代表空间和时间，厉害！最头痛的事情就是又要犹豫选择哪个版本的比较好了，如果能得到那模型的话，两个全收！加入语音系统，强！（by 25楼）

粉红色NDSL吸引大批女性消费者
半数以上男性购买者是为了送礼

任天堂新款粉红色NDSL主机于7月20日开始正式在日本发售，发售当天，平日上午10点钟开始营业的“BIG CAMERA池袋本店”，从9点开始门前就排起了长长的队伍。站在队伍最前排的男生说，由于这里离家骑自行车要20分钟的路程，所以半夜3点就过来占位子了。这次购买NDSL主机的队伍和以往最大的不同点就是女性顾客非常多，占整个行列的30%–40%，甚至还能看到家庭主妇以及老奶奶也在行列中等着购买NDSL。选择粉红色NDSL的理由大部分都是“粉红色看起来很可爱”。主机推出当天还同时发售NDS游戏《会说话的DS菜谱》，有不少人随同主机一起购买了这款游戏。直到上午11点30分为止，总计有400名顾客前来购买粉红色NDSL。

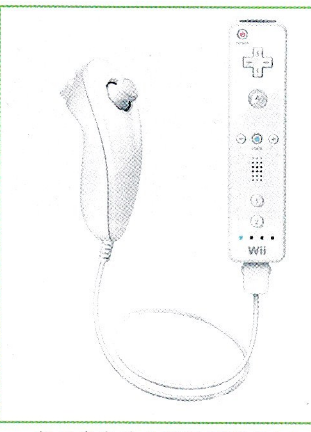
东京其他地方新款NDSL的发售情况与池袋差不多，许多顾客也是连夜排队在店外等候，而女性顾客也比平日有明显增加。尽管如此，实际上人群中大部分还是男性顾客，但有意思的是，许多男性顾客购买粉红色NDSL主机的目的不是自己使用，而是作为礼物送给女儿、妻子或女朋友。其中一位年轻的顾客甚至还表示：“我是为了哥哥的女朋友排队购买的，今天我哥哥上班，实在没时间前来排队……”此外，也有不少顾客是已经拥有NDSL主机的了，一位女性顾客就表示：“购买粉红色的NDSL后，原来的NDSL会送给姐姐。”



levelup 网友评论

简评 1 今年过年不收礼，收礼只收NDSL！等国内这边有货了赶快得给GF搞一台，以后就可以两个人一起连机了，我的蓝色配上GF的粉红色，双剑合璧，谁与争锋……（by 42楼）

Wii手柄最新特性及规格全面公开
任天堂官方文件公布Wii更多新情报

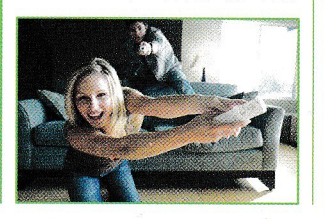


任天堂自从公开展示Wii以来，一直对公布Wii主机及手柄的性能和规格一事采取谨慎的保留态度。然而近日，任天堂终于又公布了一份官方开发文档，这份文档揭示了许多Wii手柄此前从未公开过的硬件规格以及功能。

对于Wii手柄来说，一个首要问题就是如何充电。根据任天堂官方资料提供的信息，遥控器型手柄使用的是两节普通AA碱性电池，而使用电池的工作时间也比较令人满意，如果在游戏中持续使用手柄的红外定位功能，两节电池大约可以维持30个小时的时间（理论值）。如果只是单纯使用手柄的倾斜加速功能，那么使用时间可以延长到60小时。

Wii手柄与主机是通过蓝牙来实现数据传输的，传输带宽为2.4GHz。此外，Wii手柄还使用了6KB非易失性存储器（断电后数据不会丢失），但设置这个存储器的原因目前依然不明。根据专业人士的分析，这个存储器很可能与前不久公布的内置麦克风有关系，可能被用来存储一些玩家对手柄进行的个性化设计资料，但目前这个部件的功能还没有得到官方的证实。

任天堂在最近一次展示Wii主机时，公开了Wii主机的信号接收器上的一个同步键（SYNCHRO）。根据官方文档的介绍，其主要功能是识别出Wii主机周围可以连接到的Wii手柄。每个Wii手柄在使用时都会被赋予一个无线ID，玩家只要按一下Wii主机上的同步键，再按下Wii手柄电池盒里的同步键，就可以实现与主机的无线连接。官方文档还透露，玩家也可以通过同时按住手柄上的1、2两个键来完成同样的工作。

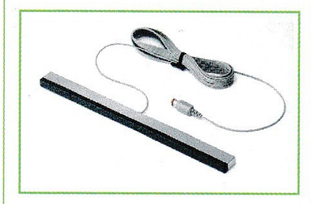


官方文档还指出，Wii手柄上的所有按键都是数字式的，包括遥控器型手柄上的所有按键以及双截棍型手柄上的C键和Z键。此外，Wii所使用的外置信号传感器必须被放置在电视的上方或下方。传感器长约20厘米，两端各设有一个信号接收装置。

Wii手柄上的指示灯有两个作用，首先是显示出哪只手柄目前正在与主机连接，1P手柄会显示为最左边的指示灯，2P手柄则是左边起第2个，依次类推。指示灯的第二个作用是显示电池的使用时间，四个指示灯一起闪动时说明电池的电量全满或多余75%，两个指示灯闪亮表示电池的电量在25%–50%之间，一个指示灯就说明你该更换电池了……

Wii手柄内置了一个可以开启或关闭的震动马达，这个震动马达不具备震动灵敏度调节功能，但根据官方文档的介绍，玩家可以通过迅速开启或关闭马达来模拟多种震动效果。

官方文档还指出，房间中包括荧光灯、卤素灯等在内的许多光源都有可能影响手柄的红外定位功能。为了避免这种情况的出现，手柄必须要被主机和信号传感器识别出来，因为当使用遥控器型手柄时，实际上接收信号的不是Wii主机而是电视旁边的信号传感器，传感器在接收到手柄发出的信号后再将数据传输给电视机，以此来模拟与电视同步反应的效果。



levelup 网友评论

简评 1 感觉老任的手柄有点像双截棍，看见李小龙耍得酷100个人有99个抢着要学，100分钟过后有99个人放弃。取巧可以让人觉得新鲜但不能成为主流。（by 8楼）

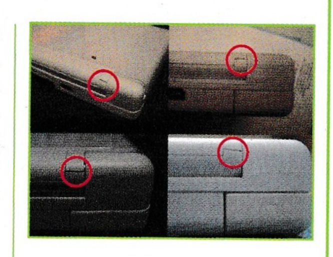
简评 2 8楼的未必象你说的那样吧，谁也没要求你把Wii的手柄耍得象李小龙的双截棍一样，完全可以根据自己的需要和爱好来玩。至于你说的讨巧，那应该叫创新才对，以前大家都用卡带玩游戏，现在都改用DVD了，你能说这是讨巧？（by 14楼）

美版NDSL相继出现质量问题
任天堂官方表示质量问题比率小于0.02%

前不久，美国各地相继传来关于美版NDSL出现质量问题的报道，紧接着又有消息说北美其他地区甚至欧洲部分国家发售的NDSL也出现了类似的质量问题。绝大部分有报告的质量问题都表现为NDSL主机翻盖接合处的一条小裂缝，尽管并不十分严重但却引发了舆论的广泛关注。任天堂官方起初表示并未收到NDSL出现质量问题的报告，但随着事态的不断发展，任天堂美国分社不得不就这一问题再次发表了公开声明。

任天堂官方发言人表示："最近我们确实接到了关于NDSL主机翻盖接合处出现裂缝的报告，但这些有问题的主机只占到目前已发售美版NDSL主机总数的不到0.02%。"官方发言人随后还强调："在我们接到的报告中，NDSL主机上出现的裂缝完全不影响游戏的进行，而且也绝对不会影响到NDSL主机的完整性。任天堂对所有销售的产品的质量提供完全的保证，如果玩家对买到的NDSL主机有任何不满，请联系当地的任天堂客户服务中心以寻求妥善解决。"

任天堂官方还表示愿意为有问题的主机提供完善的售后服务，而对出现裂缝的NDSL主机的维修费用将由标准的75美元降低至50美元。此后不久有消息说，美国的部分任天堂客服部门已经开始免费为



这些问题主机提供维修，但任天堂官方并没有正式确认这个消息。

事实上，首发的游戏主机出现质量问题在业界已经是家常便饭了。去年11月Xbox 360发售之初，微软曾公布，Xbox 360的质量问题比率不超过3%。索尼的PS2主机在最初的一段时间也经常出现读盘错误甚至死机现象，PSP在首发阶段更是以液晶屏坏点问题而闻名。总的来说，目前为止有报道的NDSL主机质量问题都不严重，而且任天堂方面也对售后服务作出了保证，因此玩家们对此大可不必过于担心。

levelup 网友评论

简评 1 我刚买不久的欧版就裂了一个缝，我就是担心会影响游戏，真的不影响玩的话就好了，上帝保佑啊！（by 16楼）

简评 2 正常的事情何必放大呢？哪个公司的产品没质量问题呢？iPod也会有质量问题，这是难免的，不然搞质量评估干嘛？（by 9楼）

18禁暴力游戏《御姐武戏X》登陆X360
性感与暴力的完美结合



以"SIMPLE系列"而闻名的游戏公司D3宣布，人气动作游戏《御姐武戏X》将于今年冬季登陆Xbox 360平台。《御姐武戏》是作为"SIMPLE 2000系列"游戏之一于2004年在PS2平台初次发售，游戏由于将暴力与比基尼美女完美结合而获得众多玩家的喜爱，此后还推出了续作《御姐武戏2》。Xbox 360版的本作除了游戏画面将得到大幅提升外，广受好评的"暴走状态"和"狂乱艳舞刃"等系统也将得到继承。

游戏的主人公"彩"是一名继承了父亲刀法以暗杀为生的女剑士，由于拥有一种名为"忌血"的特殊能力，因此当敌人的鲜血溅到主人公身上时就会增加她的"污秽值"，达到一定程度后就会进入"暴走状态"。该状态下"彩"的攻击力和移动力都将大幅上升，但是自身的HP会随攻击逐渐减少，所以要适当使用。

levelup 网友评论

简评 1 前作我玩了第一话就没兴趣了，手感一试就知道是小公司的作品，虽然分支任务什么的使游戏耐玩度能上升些，但游戏整体素质不高。（by 15楼）

简评 2 此18禁指的是暴力而非色情，这其实是个手感爽快、作风硬朗的动作游戏。希望大家不要被表面的东西所迷惑，而是用心的去玩这款游戏，你会发现她有很多优点的。（by 4楼）

《极品飞车 卡本峡谷》发售日确定
更多游戏详细情报进一步公开

EA公司今天正式公布了《极品飞车》系列最新作《极品飞车 卡本峡谷（Need for Speed Carbon）》的发售日，游戏将于今年的11月10日与玩家见面并同时全面登陆家用机及掌机平台。本作是由EA加拿大分公司开发的继《地下狂飙》和《头号通缉》之后的又一款劲作，相信将再一次带给玩家紧张刺激的竞速驾驶乐趣。

本作乃是系列有史以来第一次将游戏场景设置在现实世界中的真实地点，即美国加利福尼亚州的卡本大峡谷（Carbon Canyon）。除了继承原有的系统以外，本作还增加了许多全新的要素。比如，游戏重新设计了地图争霸模式，还将增加一个名为"峡谷竞赛"的模式，玩家要在侧临万丈深渊的一条狭窄公路上比赛，挑战竞速的极限。

另外一个与系列前作有所不同的特点是，本作中玩家的队友将会具



备彼此不同的特长，而且在游戏中，队友还会协助玩家与竞争对手对抗，比如将对手的车辆挤出车道，也正是这个原因，充分发挥队友各自的特长对游戏就变得非常重要。

levelup 网友评论

简评 1 背景让人感觉好象不夜城，难道要向《地下狂飙》回归不成？（by yanhan0410）

简评 2 "玩家要在侧临万丈深渊的一条狭窄公路上比赛，挑战竞速的极限"……感觉跟头文字D一样。（by AllaNcY）

首批20万台PS3本月完工
PS3大规模生产正式开始

据台湾商业时报报道，总部设在中国台湾省的微电子及计算机工业巨头华硕公司将在本月内将首批生产的PS3主机移交给索尼方面，这标志着PS3的大规模量产已经正式开始，而索尼也宣告正式踏上次世代主机大战的征程。

据悉，华硕公司首批出厂的PS3主机总数约为20万台，此后逐渐提升产量，到10月底预计累计生产200万台。另外据报道称，华硕与索尼签定的第一批PS3生产合同总计约为400万台。还有消息说，另外一家台湾生产商鸿海精密电子工业公司也将在近期内启动PS3主机的大规模生产计划。

索尼在此前的E3上曾公布，到今年年底PS3的全球出货量将达到300万台，到2007年3月将达到600万台。但依然有许多人对PS3的首发数量提出过质疑，业界分析人士和许多大型零售商都曾对PS3能否顺利度过主机首发这一难关表示担心。无论如何，作为全球数以千万计的PlayStation系列FANS来说，无疑是不希望PS3重演当初Xbox 360首发时严重缺货的尴尬一幕。

levelup 网友评论

简评 PS3！华硕生产出了PS3，华硕立功了，不要给微软任何的机会！伟大的中国IT公司，他继承了中国IT工业的优秀传统。联想，海尔，长虹，在这一时刻灵魂附体，华硕代表了中国IT工业悠久的历史和传统，在这一刻他不只一个企业！PS3出厂了！理论上的电脑！中国IT万岁！（by 21楼）

《洛克人》20周年纪念作品正式公开
《流星的洛克人》今冬登陆NDS

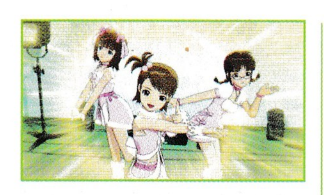
Capcom公司宣布，"《洛克人》系列"诞生20周年纪念作品之一的NDS游戏《新生洛克人》的最终名称为《流星的洛克人》，本作预定于2006年冬季发售。

本作的故事发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代。现实世界"外普洛特"中无法用肉眼看见的"电波"所连接的网络无处不在，而各种数据也正是通过这些网络不断地往来穿梭。在这样的"电波世界"中发生了各种各样的事件，主人公洛克人将在"现实世界"和"电波世界"交错的世界中冒险。

levelup 网友评论

简评 1 我感动得差点哭出来，小洛就是帅，ZX刚出没多久流星又出了，真是爱死C社了。但是我没有NDS，看来只能看攻略解馋了……（by 6楼）

见证超级明星的成长之路！
美少女育成游戏《偶像梦工场》登陆X360



NBGI公司近日公布了一款计划在Xbox 360平台上推出的明星培养游戏《偶像梦工场》，本作是以目前在街机平台上大受好评的网络女明星培养游戏为基础制作的。与游戏的街机版一样，在Xbox 360版中玩家依然是作为艺能事务所"765Production"的新任导演，从各种女明星志愿者当中选择一名，并把她培养成优秀的演艺明星。严格的训练、温柔的鼓励、严厉的批评……玩家要尝试各种与女孩子交流的方法，而最终目标就是要让被选定的女孩子成功走上舞台并成为拥有众多FANS支持的超级明星。

玩家在日常生活中与女孩子之间的交流会影响到两人之间的信赖关系并成为女孩子的美好回忆之一，而这些回忆将在女孩子以后的明星考核当中成为强大的动力，顺利通过考核之后玩家培养的女孩子就成为了明星并将在舞台上进行表演。

随着玩家培养的女孩子知名度不断提高，FANS的数量也开始增加。如果能成功地培养出明星的话，玩家的导演等级也会得到晋升，最终将获得导演的最高称号"Idle Master"，坐上艺能界头把交椅。

levelup 网友评论

简评 1 没想到X360上除了FPS以外也会出这种类型的游戏，越来越符合我的兴趣了。不过从画面来看似乎是3D渲染啊！希望游戏的实际效果能比现在更华丽，毕竟是一个培养明星的游戏。（by 15楼）

20GB、60GB版本PS3都将在英国发售
预订PS3可能将支付数额不菲的押金

SCE英国分社官方发言人David Wilson近日对媒体透露，20GB和60GB两个版本的PS3都将在英国发售，彻底打消了此前关于20GB版本由于首发数量过少而不会登陆英国市场的传言。但Wilson同时还强调，20GB版本不会和60GB一起在PS3首发日发售。

根据Wilson的介绍，索尼目前正在就PS3发售的相关问题与英国的零售商进行协商，同时向广大消费者公开征求意见。当提及索尼不会在英国发售20GB版的PS3的传言时，Wilson回答说："不是这样的，就我所知这两个版本都会在英国发售。"但Wilson接着补充道："是否能够同时发售我就不清楚了。"他表示索尼目前正面临很大的压力，一方面要力争使零售商满意，另一方面也不能给消费者造成误解。

此外，Wilson还向记者确认了当日英国媒体报道的索尼正在与零售商讨论关于向预订PS3的消费者额外收取150英镑作为押金的报道，他表示这个建议实际上是零售商方面提出的，旨在防止去年11月Xbox 360首发时出现的"eBay现象"，同时也是为了杜绝某些商家恶意抢购然后再以高价售出的炒作行为。他透露索尼目前正在与欧洲的各大零售商进行联系并准备进一步商讨这一计划的可行性，但他同时否认了索尼已经就这一点与零售商达成了任何协议。

levelup 网友评论

简评 1 进货那么贵，不下点定金万一订了不来拿不就亏大本了（存货卖不卖得完也是个问题）。（by 4楼）

简评 2 150英镑管送货吗？有的话Sony还真是用心，世风日下的今时为了不让消费者成为某些黑心商家下手的目标而努力着……（by 15楼）

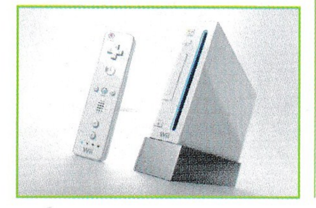
Wii将成为一把双刃剑？
次世代战争几家欢喜几家愁

美国著名金融资讯网站TheStreet专栏作家Troy Wolverton近日撰文指出，任天堂的Wii主机对游戏产业来说是一把双刃剑，因为一旦Wii取得成功，那将很可能意味着游戏产业的一场革命，而这对许多第三方厂商来说并不是一个好消息。

任天堂的Wii主机在本次E3上的表现不仅震惊了媒体，也震惊了许多第三方开发商。由于在E3前大部分开发商都对Wii主机保持观望态度，所以许多游戏开发商对此没有足够的估计，因此不少Wii游戏的开发计划实际上是在E3后才正式上马的。这其中反应最为迅速的要数全球最大的第三方厂商EA公司，正如EA高级副总裁在前不久接受采访时所说的，"经过了E3后我们认识到应该支持任天堂的Wii主机，这也是我们公布6款Wii新游戏开发计划的原因。"

Troy在文章中指出，在Wii发售的初期，除了育碧公司以外，恐怕没有人能在Wii上尝到甜头。原因很简单，绝大多数开发商在E3前一直看好的是PS3和X360，在这两个平台的游戏开发方面投入的力量也最大。但当大家在E3上看到Wii的惊人表现后，许多人才开始意识到这一问题，所以导致许多开发商被搞的措手不及。相反，育碧通过《赤铁》的开发以及E3上参展积累了许多相当宝贵的经验，在Wii的游戏开发方面有着其他厂商无法比拟的优势。

出现上述结果的一个主要原因是第三方开发商普遍对Wii缺乏足够的认识，而这也与任天堂对Wii一直采取低调保密的态度有一定关系。文章援引Midway公司副总裁Miguel Iribarren的话说，"第三方厂商在E3前大都没有得到（有关Wii主机）详细的信息，其直接结果就是，许多象Midway一样的第三方厂商在E3后都陷入了狼狈不堪的尴尬境地。"



levelup 网友评论

简评 1 正如之前革命这个名字，任天堂已经准备好了一场惊天动地的游戏业革命。老任走的是一条向着游戏质变的路，而不是停留在多边形上的量变之路，不要忘了鲁迅说的"世上本没有路，走的人多了也就成了路……（by sakulasala）

简评 2 NDS刚出来的时候都是任天堂自己的游戏做主导，通过这些游戏先给第三方厂商一个模本，然后第三方会很快的适应并开始针对性的开发软件。这是任天堂在普及一个游戏概念时的最大优势，他能把自己的理念通过自己的游戏贯彻的淋漓尽至。（by 32楼）

《不死亡灵》作者再造次世代恐怖游戏新作
抽丝剥茧探寻深不可测的真相



根据国外媒体的报道，著名恐怖小说作家Clive Barker（代表作有《不死亡灵》）近日宣布了与Codemasters公司的合作意向，双方准备联手开发一款面向次世代主机和PC平台的恐怖游戏《Clive Barker's Jericho（暂名）》，又一轮恐怖风潮即将席卷而来。

之所以选择电视游戏主机作为平台，游戏制作人Barker表示，电视游戏可以引导玩家自己探索故事的发展并逐步揭开隐藏的真相，这种手法与电影和小说的表现方式十分相似，而电视游戏在这方面具有很大的潜力。

据悉，这款次世代恐怖游戏的故事背景发生在一个被称为Jericho的地方，在那里，恶魔被具现化并以肉身出没。而玩家所扮演的角色也不是普通人，而是一名既有通常作战本领又接受过解决超自然现象等特殊训练的特种部队成员。

Barker透露，游戏的剧情将被进行精心的设计，玩家要在游戏中如抽丝剥茧一般一点点探索隐藏至深的真相，而恐怖的气氛也将随着故事的发展而逐步深化。Barker说："故事发生在位于北非的一座与世隔绝的城市中，而这座城市的真实面目被一层层的围墙所掩盖……这就好比俄罗斯娃娃，一个接一个的嵌套在一起，游戏的剧情也正是如此。"

levelup 网友评论

简评 1 欧美这种硬吓式恐怖游戏玩多了就没意思了，还是精神恐怖游戏强，《零》就不错。（by 5楼）

简评 2 《零》是不错，不过日文看的很不爽，根本不知道剧情。但这个肯定是有英文版的，PC上甚至可能会有中文版也说不定哦。（by 10楼）



《丧尸围城》惨遭封杀 德国审核机构建议将丧尸换成机器人

根据来自德国媒体的报道，Capcom公司即将在Xbox 360平台上推出的恐怖动作游戏《丧尸围城》（原名《僵尸围城》）很可能将无法在德国上市，原因是该游戏未能通过USK（德国专门负责对游戏进行评估的独立机构）的分级审核。

据悉，德国USK方面对《丧尸围城》中出现的利用各种“残酷手段杀害丧尸”的游戏方式和画面感到十分不满，并认为这种画面会对玩家造成不良影响。根据USK方面的意见，除非Capcom用其他东西来代替丧尸，比如机器人，否则这款游戏就别打算在德国贩卖。事实上，近几年在德国，已经有不少类似的含有暴力色彩的游戏被USK封杀，而每次的原因也基本都应用了相同的审核尺度。

然而实际情况是，在欧洲这种审核制度效果并不明显，因为如果玩家想要玩到某一款被限制的游戏，完全可以通过网上购物的方式来获得游戏，或者干脆到临国去购买。但可以肯定的是，Capcom是绝对不会用机器人来代替丧尸的，因为那样对游戏本身无疑是一种毁灭性的打击。

levelup 网友评论

简评 1 如果在中国的话建议应该把主角变成兔子，僵尸变成萝卜，这样有助于少年儿童的心理成长。（by 1楼）

简评 2 好！就是得封！不是所有地方都得有暴力的。不过如果把僵尸全部换成大头Q版的不知会怎么样？（by 39楼）



《皇牌空战X》制作人透露游戏新情报 游戏剧情、新增模式等详细信息公开

Bandai Namco公司倍受注目的空战模拟游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》的发售日一天天临近了，游戏的许多特点也陆续被公诸于众。近日，游戏的本地化开发负责人，Bandai Namco公司的Taiki Homma接受了记者的采访并透露了一些游戏相关的新情报。

Homma首先对记者强调说，《皇牌空战X》是一款完全原创的新作，与系列以前的任何一部作品都没有联系，因此游戏将采用全新的剧情和系统。据他介绍，《皇牌空战X》的故事背景被设定在2020年，比《皇牌空战5》的时间还要晚。故事发生在奥莱利亚联邦共和国和莱萨斯民主共和国这两个在前作中都不曾出现过的国家之间，玩家要在游戏中扮演的是奥莱利亚空军“格里菲思中队”的一名王牌飞行员，为了保卫国土与敌人在天空中展开了殊死的较量。”

Homma还透露，游戏中将会采用一种“战略人工智能”的新系统。尽管游戏的主线剧情将是固定的，但玩家在游戏中的表现以及完成任务的方式都将会直接影响到任务的分支以及故事的发展。



游戏中将出现6个不同的任务模式，其中包括“基地突袭模式”、“一对一生存模式”、“空战争夺模式”和“友军援护模式”等。

另外一个有趣的要素是，游戏中将会出现许多隐藏的机体配件和武器，玩家需要以特殊的方式完成任务或是达成某些条件才能获得这些配件或武器，大大增加了收集的乐趣。

levelup 网友评论

简评 1 说了这么多，不知道游戏的操作性究竟怎么样。用PSP的类比摇杆效果到底如何恐怕还要等游戏发售后才能见分晓，如果操作上大打折扣的话无疑会影响到《皇牌空战》系列爽快的驾驶和战斗乐趣。（by 名侦探因为）

Square Enix否认《最终幻想 XI》续作存在 目前正在开发的MMORPG是一款全新作品

前不久据《日本经济新闻》报道，Square Enix公司目前正在开发中的大规模多人在线RPG游戏正是在日本拥有会员50万人的大型网络游戏《最终幻想 XI》的续篇，而这款续作将同时登陆PS3、Xbox 360以及PC的Windows vista系统。

然而就在该消息宣布后不久，Square Enix公司却通过官方发言人发表声明称，公司从未发布过关于《最终幻想 XI》续作的消息，因此《日本经济新闻》的报道有失真实。Square Enix公司在声明中表示，于去年5月公布的对应次世代主机以及PC平台的MMORPG游戏并非是《最终幻想 XI》的续作，而是一款完完全全的新作品，本作的对应机种等详细信息将会在今后发表。

levelup 网友评论

简评 1 如果新作是在次世代主机上的话那画面应该会好很多吧，FFXI的画面的确比WOW好，中端的PC很可能会跑不起来，毕竟次时代主机的性能要比现行的PC强很多。（by 20楼）

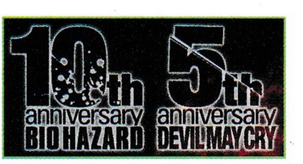
简评 2 WOW现在中端机器都能跑起来，FFXI有什么理由跑不起来。无缘FFXI我无可奈何选择了WOW……（by 2002）

《生化危机》诞生10周年 《鬼泣》诞生5周年纪念活动发表

CAPCOM公司宣布，为庆祝《生化危机》系列诞生10周年和《鬼泣》系列诞生5周年将推出特别纪念活动。

此次纪念活动的主要内容是将在8月24日分别发售《生化危机4》、《鬼泣》的“PS2 The Best版”以及《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版纪念套装》，而这款软件还将分别附赠一张游戏的音乐CD。

此外，从8月24日起凡是购买以上三款游戏以及之前已发售的《鬼泣 3 特别版》的玩家，将会获赠一张特典DVD光盘，光盘中将收录《生化危机5》、《鬼泣 4》2005年东京电玩展公开影像、以上四款游戏的宣传影像和揭开事件真相的“威斯克 报告书”。



levelup 网友评论

简评 1 生化还是有前途的，但鬼泣就不好说了，无论如何希望老卡不要虎头蛇尾。（by 7楼）

简评 2 没有新作公开？这纪念也太简单了吧！不过话说回来，虽然是炒冷饭但维罗尼卡真的很经典啊！（by 10楼）

X360版《GTA 4》将拥有独占游戏内容 微软与Rockstar合作提供独家下载



微软和Rockstar公司近日联手宣布，Xbox 360版《GTA 4》的玩家将可以通过Xbox Live网络获得绝对独占的游戏内容。微软方面强调，通过Xbox Live，《GTA 4》的游戏性将得到进一步的拓展，玩家将获得更多新鲜且独有的游戏乐趣。

“通过Xbox Live，我们将有机会尝试一种与玩家沟通的新途径。”《GTA 4》执行制作人，同时也是Rockstar公司创始人之一的Sam Houser对记者表示：“微软与Rockstar的战略联盟将使我们有机会发挥针对市场需求进行销售的新营销模式的优势。”

微软互动娱乐部门副总裁彼德·摩尔表示：“很少有哪款游戏作品能对我们的业务产生如此深远的影响……我们已经迫不及待地想看到用Xbox 360主机来体验高清晰画面的《GTA 4》的场景了。”

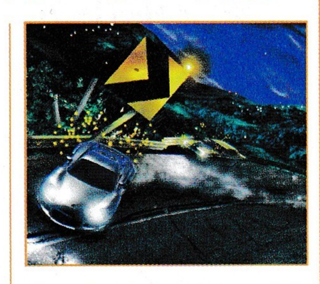
levelup 网友评论

简评 1 GTA主要是由于文化差异比较大，细节处理方面不如一些日系厂商，但是就是这样一个游戏，3代后几乎每作都过千万，这的确是个神话。而且还这样高产更是神话了。（by 36楼）

简评 2 相比SONY之前说没有GTA也无所谓的傲慢态度来说，我更喜欢MS的这种尊重合作伙伴的待人处事的方式。（by 1楼）

EA泄露Wii欧版发售日
Wii版《极品飞车》11月3日发售?

据国外媒体报道，一份来自EA公司内部的游戏上市计划名单无意中透露了任天堂新主机Wii在欧洲地区的发售日可能将被订在11月3日。根据这份名单显示，Wii版本的《极品飞车 卡本峡谷（Need For Speed：Carbon）》的欧洲发售日为今年的11月3日，如果这个消息属实的话，那么Wii在日本和美国的发售日很可能将会在10月份左右。



任天堂官方曾经在不久前公开表示过，Wii的发售日将被定在索尼PS3主机发售之前，也就是今年11月11日至17日以前，而这份游戏发售计划名单也从侧面证实了这一说法。另外，根据以往任天堂主机发售的统计数据，绝大多数任天堂主机在欧洲的首发日都被选在了周五，而11月3日正好也是周五，不知真的是巧合还是任天堂的刻意安排。无论如何，这个消息很可能意味着玩家有机会更早接触到这台神奇的主机了。

levelup 网友评论

简评 1 不知道Wii的机能能否胜任哪!但是玩法却令人期待,希望EA能够发挥它的创意。（by 电车男）

简评 2 老任果然厉害，先用NDS大作群抽干大家的钱包，然后再出Wii，还有钱再买PS3吗?（by 6楼）

丹泽·华盛顿出演《光环》电影版士官长?
奥斯卡影帝将在头盔下度过120分钟?

《光环》系列游戏在全球拥有无数狂热的爱好者，其即将开拍的电影版自然也吸引了不少人的关注，而最近有消息说，电影版《光环》中的主角士官长（Master Chief）将由奥斯卡奖获得者、好莱乌著名黑人影星丹泽·华盛顿（Denzel Washington）出演。

近日，据国外电影专业网站Dark Horizons透露，他们已经从可靠渠道获悉，丹泽·华盛顿已经与制片人彼德·杰克逊在新西兰会面，而且二人已经就《光环》影片的拍摄以及合作等相关问题进行了深入交流。

众所周知，自从彼德·杰克逊抢先获得将《光环》系列游戏改编成电影的权利以后，曾有不少传言说《刀锋战士》和《地狱男孩》等电影的导演吉尔勒莫·德尔·托罗将会执导《光环》电影的拍摄，但影片中扮演士官长的演员却一直悬而未决。



levelup 网友评论

简评 1 光环官方小说第二部中有写到士官长的皮肤因为常年在盔甲中不见阳光而变苍白，那用丹泽·华盛顿来扮是不是欠妥呀?（by 12楼）

简评 2 一想到丹泽那张酷酷的黑脸通片都要被压在那套铁壳里，真为这位老影帝叹一口气啊！（by 凤凰不净王）

PS3对应新型高清晰影像记录方式AVCHD

索尼近日宣布，PS3除了对应蓝光之外，同时还对应新型高清晰影像记录方式AVCHD。这样使用高清数码摄像机拍摄的高清晰影像就可以直接在PS3上播放。松下公司与索尼公司是于7月14日宣布启动高清数码摄像机“AVCHD”格式的授权许可计划的，目前夏普、先锋、韩国三星等厂商已经宣布支持该计划，但还没有获得DVD摄像机的鼻祖——日立公司的支持。

Wii恐怖游戏《悲伤》找到“婆家”

据悉，Wii恐怖游戏《悲伤》的开发公司NIBRIS已经顺利地为游戏找到了发行商，虽然NIBRIS公司并未公开该发行商的名字，但表示该公司是“最大的游戏公司之一”。另外，NIBRIS公司还同时否认了最近关于《悲伤》会登陆PS3主机的传闻。

40人联机对战的FPS游戏！

据最新一期PS官方杂志报道，PS3第一人称射击游戏《反抗 灭绝人类》的联机模式可供40位玩家同时对战。据悉，开发商在E3后对游戏进行了进一步的改良使联机人数由原先的32人增加到了现在的40人。此外，游戏中还提供了各种不同的场景供对战使用。





《游戏王》卡片申请吉尼斯纪录

Konami公司宣布，以人气漫画为基础制作的卡片游戏《游戏王》所使用的卡片已在全球销售了158亿8000万张，因此公司已经以“全世界销量最高的卡片游戏”为名申请进入吉尼斯世界纪录。

X360全金属狂潮第二波袭来

前不久国外专业DIY组织Team Xtnder公布了全金属Xbox 360手柄的完成品。这款铬合金制Xbox 360手柄采用完全手工制作，表面细腻光滑，在黑暗环境按键还会发出五彩的光芒，绿色的Xbox 360标志也格外显眼，无疑是玩家最另类的选择。



任天堂虚拟主机新动向

国外电玩网站IGN的Wii专版主编透露，任天堂目前正在着手为虚拟主机开发新游戏作品，而且已经有好几款游戏正在开发中，虽然具体信息还不得而知，但这些游戏在操作和其他方面相对都比较简单。

久多良木健将于TGS 2006发表演讲

东京电玩展举办方CESA宣布，在9月22日至24日召开的2006东京电玩展上，SCE公司社长兼CEO久多良木健和Square Enix公司社长和田洋一将发表演讲。据悉，二人演讲的题目分别是“PS3所创造的次世代娱乐”和“游戏产业的可能性与课题”。

多款Wii新作将在德国游戏展上公布

根据任天堂官方杂志的报道，即将于8月24日到27日之间在德国召开的2006德国游戏展上将会展出多款此前从未公开过的Wii游戏新作，但有关这些游戏的名称和开发商等详细信息，任天堂官方并没有予以确认。

索尼控告销售仿冒记忆棒的eBay商家

根据国外媒体的报道，索尼公司准备对在中国大陆和中国台湾省境内非法贩卖仿冒的索尼记忆棒（也就是一般说的组装记忆棒）的公司和商家提起诉讼。据报道，在eBay等大型购物网上注册的部分商家都曾经或正在销售仿冒的索尼记忆棒，价格只有索尼原装记忆棒的一半左右。

另类推理冒险游戏《雨格子之馆》10月发售

株式会社日本一SOFTWARE推出的PS2版推理冒险游戏《雨格子之馆（暂称）》预定10月26日发售，价格为7140日元。本作是由之前推出过《久远之伴》等冒险类游戏的株式会社FOG和日本一SOFTWARE共同开发。

《幻想传说 全语音版》追加要素公开

《幻想传说 全语音版》新增了“评分商店”的要素，在通关后开始2周目游戏时，在片头动画之前将会出现“评分商店”，玩家可以使用战斗中获得的“评分”购买“术·技继承”、“经验值10倍”等各种游戏设定，大大增加了游戏性。

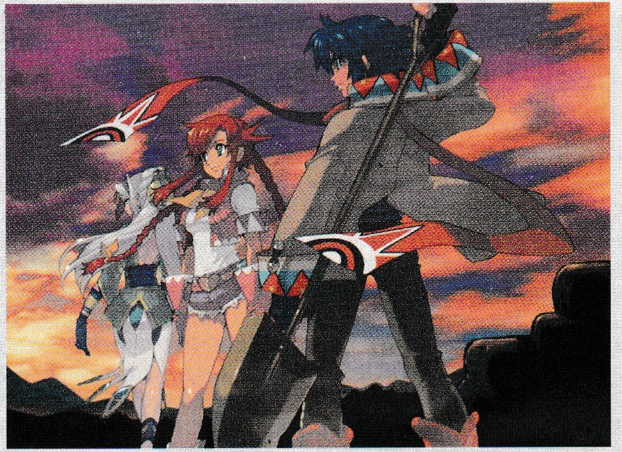
《动物之森》剧场版上映日公开

任天堂官方网站近日公布了《来吧！动物之森》剧场版的上映日期为今年的12月16日。另据官网介绍，剧场版的故事情节将遵循原作中的剧情制作，而游戏中的许多人气角色也将会悉数登场。

PS3游戏《无尽传奇》终止开发

网络游戏《奇迹》的开发商韩国Webzen公司去年公布了一款PS3MMORPG游戏《无尽传奇》，但就在最近，Webzen官方公开表示，他们已经决定终止《无尽传奇》的开发。但Webzen方面表示依然还有多款次世代主机游戏的开发计划正在进行中。





ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード
WILD ARMS the Vth Vangurd

“《荒野兵器》系列”自1998年发售以来已经过10年的岁月，数以万计的“渡鸟”们乐此不疲的在珐尔盖亚世界中冒险，那熟悉的口哨声也不停的回响在荒野中。“《荒野兵器》系列”将独特的西部风格与幻想世界完美结合，使其成为SCE公司的招牌RPG游戏。现在系列最新作同时也是10周年纪念作品的《荒野兵器 V 先驱》即将登场，“渡鸟”们将再次向着壮大的冒险出发，口哨的旋律也将再次响彻无边的大地。

TEXT BY 风间仁

荒野兵器 V 先驱 ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード		推荐玩家年龄	未定
PS2	RPG	SCEJ／日版／1人／售价未定	2006.冬

STORY

故事发生在拥有广阔荒野的奇异世界珐尔盖亚。一天，梦想着成为“发掘者”的少年迪因与从小一起长大的好友丽贝卡共同目击了一名“巨像”从天而降，飞奔至坠落地的二人看到的竟是一位拥有与巨像同样材质左臂的少女——阿维利尔，就这样命运将三人紧紧地连在一起，在荒野世界中的冒险拉开了帷幕。



◀努力成为一名发掘者的迪因使用铁锹作为武器。



本作的主人公。活泼并具有正义感的少年，由于出生在边境偏僻的小村庄，所以十分羡慕那些活跃在世界各地、寻找由古代文明创造的“巨像”的“发掘者”们。借助与阿维利尔相遇的机会，他终于能够向着梦想中的冒险之旅出发。

年龄 16岁
种族 人类
身高 160cm



迪因的青梅竹马并且同样活泼开朗的少女。她遇事冷静，总是守护在做事鲁莽的迪因身旁。温柔、热情、乐于助人的她，为了帮助别人即使付出生命也在所不惜。虽然她十分喜欢迪因，但是却一直没有正面承认。

▲无论遇到多么糟糕的情况，丽贝卡总能开朗的面对。

年龄 16岁
种族 人类
身高 152cm

▲现在的阿维利尔看上去十分温柔善良，但是失忆之前的她是否也是同样的呢？

从空中落下的神秘少女，左臂被与“傀儡”同样材质假臂取代。她除了自己的名字和一句神秘的暗语“ジョニー・アップルシード”之外丧失了一切记忆。但是她却对迪因有着似曾相识的亲切感，并从此一直跟随着迪因。

年龄 20岁左右？
种族 不明
身高 163cm

自然与远古科技同存的世界

在本作的世界中行动时同样可以使用跳跃、滑行、减慢时间等"地图动作"，运用这些来解开各种谜题是游戏的一大魅力所在，而本作还有更多的新动作和新谜题在等待着各位玩家。



显示可以使用的动作：移动中画面的左上方显示着可以使用的动作，从目前公开的画面来看，已经确定可以使用的动作有跳跃、滑行和下蹲三种。

视点、遇敌与否可自由操作？本作中同样沿用了随即遇敌的方式，但从画面来看似乎可以对遇敌与否进行ON・OFF的操作。另外画面中还出现了摄像机模样的标志，难道本作中的视点也可以自由转换？

指南针出现：画面右下角出现了指南针，这对于挑战迷宫来说具有很大帮助。在《荒野兵器 4》中并没有特别大的地图出现，因此也就没有配备指南针，如此说来本作将会有大型迷宫、场景出现。



▲隐秘在美丽的大自然中的人造迷宫



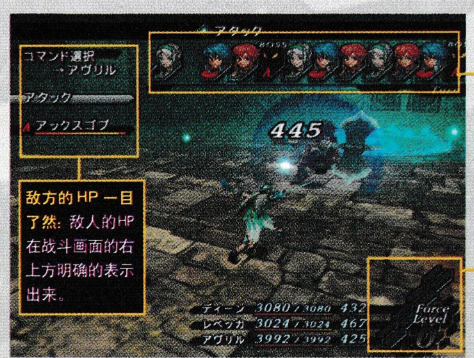
▲安放着3颗巨大宝石的古代遗迹，遗迹中会有巨像存在吗？



▶▲拥有各种金属装置的高科技建筑，其中还有激光、电梯等存在。

《荒野兵器 4》战斗系统的进化，战斗效果大幅LEVEL UP

本作的战斗使用被称之为HEX的被六角形区域分割的战斗场地，各角色的移动、攻击、回复等行动都是以HEX为单位进行的。而再加上由"反应"等决定的行动顺序、攻击的射程距离等的设定，使游戏中的战斗具有极高的战略性。



行动顺序表示：画面的上方表示的是包含敌我双方所有角色在内的行动顺序。行动顺序是由各个角色的"反应值"决定的。

力量等级：受到敌人攻击或者击中敌人都会使"FP（Force Point）"增加，累计到一定量时便可以发动特殊攻击。但是每场战斗结束后"FP"都将归零。

敌方的HP一目了然：敌人的HP在战斗画面的右上方明确的表示出来。



▲虽然是继承了前作的游戏系统，但是战斗的效果更加华丽更加细致。

掌握HEX系统的特性

除了上面为大家介绍的，HEX系统还有"敌我方无法同时进入同一"HEX"、"随机出现附带属性的HEX，所处于该HEX之内的角色随之发生属性变化"等特性，利用这些特性可以进行"围攻"、"逆属性攻击"等战术进行攻击。



▶当"HEX"发生属性变化时，使用相反属性的攻击会给予该"HEX"内敌人更多的伤害

▲占据敌人所在"HEX"的临近两个"HEX"后，敌人将无法移动，这便是"围攻战术"

我方战斗队伍由三人组成

前作中是由四人组成的队伍进行战斗，本作将变为三人。而人数上的变化将使各角色的任务更加明确，战略性也随之提升。



"《荒野兵器》系列"回顾

《荒野兵器》
1996年12月20日发售 PS



▲系列的第一作，战斗画面使用全3D表示，由口哨旋律演奏的片头动画音乐给人极深的印象

《荒野兵器 2》
1999年9月2日发售 PS



▲从本作开始片头使用主题歌，使用的角色以及隐藏要素也大幅增加，使得游戏自由度提高。

《荒野兵器 3》
2002年3月14日发售 PS2



▲平台升至PS2，游戏画面等效果大幅提高。根据故事的发展片头动画的画面可以进行变化。

《荒野兵器：F》
2003年11月27日发售 PS2



▲将第一作以《荒野兵器3》的系统进行重新制作的作品

《荒野兵器 4》
2004年3月24日发售 PS2



▲采用了地图动作、HEX战斗、特殊画面表现等新系统，可以说是《荒野兵器》系列"的进化之作。

TEXT BY XUN

"《光明》系列"之前只公开过一款新作《光明之风》，而实际上官方还同时开发了另外一款新作《光明力量 EXA》，预定今年冬季发售。副标题"EXA（exacerbate）"的意思是指"激烈、激化"而"イクサ"在日文里的意思就是"战争"，通过此副标题我们可以大概猜测到本作中的战争将比任何一款"《光明》系列"更激烈更爽快。



Shining Force EXA

シャイニング·フォース イクサ

光明力量 EXA シャイニングフォース イクサ	推荐玩家年龄	未定
PS2 RPG	SEGA/日版/1人/售价未定	2006.冬

Story

这是人类、兽人以及魔族共同居住的世界。这个世界一直以来被两大国家所统治，虽然两国偶尔发生小冲突，但长久以来并没有发生过大规模战争。

但自从两国分别由两名拥有强大武力的国王统治开始，双方的对立逐渐激烈起来。在大陆各地发生的冲突和争斗也已经屡见不鲜。这时候有一小部分不喜欢战争的人们集结在边境，为了改变这战乱的世界而开始采取行动。

获得了能为拥有者带来无敌力量的"圣剑·光明力量"的主人公东马和希丽露以及其他同伴们，为了阻止战争，利用古代的机动要塞来对抗两大势力。圣剑·光明力量和东马一行人的冒险即将开始……

两大主人公一举公开！

本作的主人公是东马和希丽露两名角色。目前还不知道两个人是以什么样的动机而互相结识的，但是他们两个将会给世界带来很大的变化。下面就介绍一下两名主人公和相关剧情动画。

希丽露 CV：桑岛法子

诺兹瓦德帝国出身的少女，除了意志力坚强以外，正义感和责任心也很强。平时不怎么把感情表露在外，给人的印象比较冷淡，但实际上是一个非常温柔、有女人味的女孩子。





心地善良的正义使者

东马 CV：朴璐美

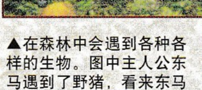
非常率直的热血少年

本作的主人公之一，在大自然中长大的野孩子。性格很直率，是一个明朗的热血汉。天生有着极强的正义感，不擅长思考，往往不考虑后果冒然就采取行动。由于偶然的机会获得圣剑"光明力量"，而成为了要塞吉奥福特的城主。

《EXA》的舞台是一个被绿色的大自然所包围的世界。



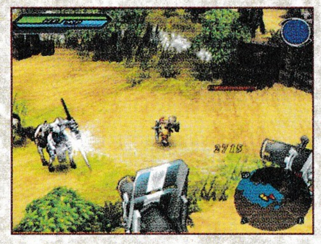
铺满绿色的世界！

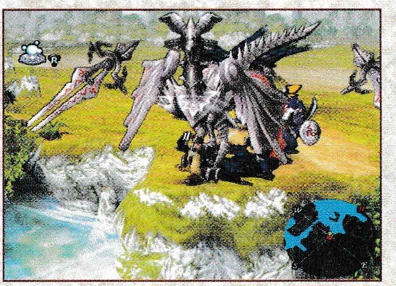


▲在森林中会遇到各种各样的生物。图中主人公东马遇到了野猪，看来东马今晚可以吃到野猪肉了。

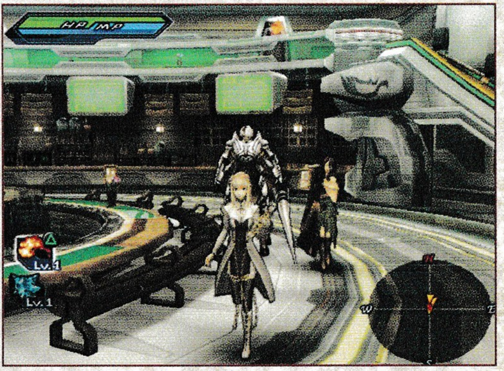


▲虽然外表可爱，但在等级不高的初期也算是强敌。





▲▶ 敌人不止是怪物，同时还要跟敌军的炮台进行战斗。



▲要塞内非常大，随着要塞的强化，里面的设施也将会增加。

了解《EXA》的真面貌！制作人特别访谈



《光明力量 NEO》的总负责人，在本作当中依然担任开发总指挥。

——本次发表的《光明力量 EXA》（以下EXA）在“《光明》系列”来看是一个什么样的一个类型？

下里：从系列来看本作是一款沿用了2005年3月发售的《光明力量 NEO》（以下NEO）基本系统的作品。本作在继承了《NEO》中大受好评的战斗系统和成长系统的情况下，加入了全新的要素。

——都有哪些新要素呢？

下里：《EXA》中加入了两大新要素。其中一个就是“要塞系统”。玩过本系列作品的玩家都应该知道之前的“《光明》系列”中有过“本阵”的概念，而要塞系统就是本阵系统的一个加强版。比如在要塞内玩家可以进行角色的培养，还可以进行要塞本身的强化。

——还能对要塞进行强化？

下里：对。初期阶段中要塞的规模非常小，而通过剧情发展以及获得特殊道具可以增加要塞的规模，对要塞进行强化。如果要塞的规模增大的话，要塞内的可利用设施数量会增加，比如强化角色能力的图书馆，角色的个人房间等等。总之强化要塞的话会增加强化角色的手段。

——另外一个新增要素是什么？

下里：在《EXA》中有东马和希丽露两名主人公。前作《NEO》只有一名主人公，因此培养主人公的成分比较单一。在本作中两名主人公除了在剧情部分以外，在游戏系统方面上也会给对方造成影响。



——会以什么样的方式影响到游戏系统呢？

下里：本作中存在“要塞防卫战”，因此如果东马离开要塞出外探索的话，希丽露就要留下来守护要塞。如果东马不在要塞的时候敌人攻打要塞的话，就必须用希丽露以及留在要塞的同伴来保护要塞。当然玩家可以自由设定探索的成员和守护要塞的成员，因此编队时要考虑两队的平衡性以及战略性要素。

——在故事剧情方面两名主人公会给对方带来什么样的影响？

下里：这个暂时无可奉告（笑）。现阶段只能说两名主人公确实会在故事情节方面相互造成影响。在本作中“Shining Force”就是一把圣剑，由于受到圣剑的力量的影响，东马和希丽露逐渐被卷入到世界的变动中。现在只能说这些（笑）。

——非常期待本作宏大的故事情节（笑）。

下里：本作的主人公之一东马和前作《NEO》的主人公一样，是一个热血系角色，同时还有些天真（笑）。虽然从他平时的所作所为来看，感觉是一个很随便的人，但实际上他想的非常周到。另一名主人公希丽露是个优秀的历史学家，因此平时她会有一点瞧不起东马。而这两个性格不同，成长环境也不同的主人公将在游戏中一起战斗。

——听说在《EXA》里面人物设定有着较大的变化。

下里：因为本作是由不同的画师来负责人设的。负责本作人设的画师是pako先生，是一名很年轻的新手画师。

——哦，原来不像《NEO》一样请有名的漫画家。

下里：对。我们专门找有实力，但非职业的画师。最终我们看上了pako先生的画，感觉他的画非常适合本作的世界观。

——他的画中最吸引的地方是什么？

下里：是眼神。在pako先生的画中，每一名角色的眼睛都具有很大的魅力。角色的眼神里充满了情感，感觉就好像是用眼睛来表达当时的心情一样。所以各位玩家也可以期待在游戏中东马和希丽露非常丰富的表情。

——这么说来角色设定也算是新要素的一部分

下里：的确是。除了两名主人公以外其他同伴也都相当迷人。同时我们设定角色的时候还要考虑与游戏系统之间的关联性，比如说能给玩家带来使用欲望的角色，以及能够讨更多玩家喜欢的角色。敬请期待随后公布的同伴角色。

——有没有以往“《光明》系列”中出现过的兽人、半人马等熟悉的角色？

下里：当然有。虽然增加了各种新要素，但它仍是“《光明》系列”的一部分，“剑与魔法”的世界观依然没有变化，所以大家熟悉的兽人等种族依然会出现。

——那就放心了。那么最后能不能向各位期待本作的玩家说几句话呢？

下里：《EXA》中加入了各种各样的新要素，即将作为“《光明》系列”续作全新登场。除了要塞系统等比较显眼的新要素以外，我们还在各种细节方面加入了很多新要素。受到玩家一致好评的战斗系统也大大增加了其爽快感，育成系统方面也进行了全面性的改进。通过这些改良点，相信除了以往的系列FANS以外，第一次接触本系列的玩家也将很容易融入到本作当中。敬请期待！



TEXT BY 风间仁

圣女贞德 ジャンヌ・ダルク	推荐玩家年龄	未定
PSP S·RPG	SCEJ/日版/1人/售价未定	2006.冬

曾制作《勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地和被诅咒的公主》、《银河游侠》、《暗黑编年史》等RPG大作的level 5公司宣布将为PSP玩家奉献一款新作，描写法国女英雄贞德的S·RPG游戏《圣女贞德》。圣女贞德在英法百年战争（1337年—1453年）中英勇奋战给予法军将士极大的鼓舞，并最终战胜了英国。游戏《圣女贞德》描写的是在幻想世界中，继承了神圣手镯的贞德率领法军与英军以及怪物们战斗的传奇故事。

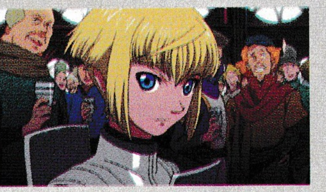
STORY



远古时代，曾经发生过一场名为"死神战争"的漫长战争，拥有强大黑暗力量的魔王率领着死神们以及无数怪物们向人界发起了侵略。人类倾注了全部兵力与魔王军展开了漫长的攻防战。最后五位勇者制造了可以封印邪恶力量的五只神奇手镯，并用手镯的力量将魔王和死神们封印在神圣的宝珠中。

时光流逝，15世纪初法国与英国由于领土的纷争开始了漫长的英法百年战争。法国边境的小村庄杜列米在举行一场庆祝活动时突然遭受了怪物的袭击，就在此时，杜列米村的17岁少女贞德听到了来自于天上的声音"打倒怪物们"，于是她使用手持利剑击败了怪物。在她的右手上戴着一位骑士赠予的与"死神战争"中的手镯相似的神秘手镯，并且从此无法取下。就这样，受到天语引导的贞德与一同长大的少女丽安以及原雇佣兵罗杰一起，踏上了拯救法国的征程……

贞德



出生于法国洛林地区杜列米村，牧羊人杰克的女儿，是一名好胜、爱动的女孩子。贞德从一名骑士的手中继承了神秘的手镯，并开始卷入到拯救法国的战争中。她拥有非凡的气质和坚定的意志。

年龄：17岁
武器：剑
声：坂本真绫

吉尔德雷



担任贞德军副官的优秀的骑士。性格非常冷静沉着。对待任何人都非常温和，因此得到众人的信任。但也具有一种神秘的气氛。非常理解一个人奋战的贞德，经常为她出谋划策。



年龄：27岁
武器：枪
声：平田广明

莉安



跟贞德一起住在杜列米村的一名内向的女孩子，性格有点天真，喜欢自己做饼干。由于跟贞德年龄相差不多，所以从小开始就像亲生姐妹一样相处。

年龄：16岁
武器：剑
声：能登麻美子

罗杰



罗杰曾是一名佣兵，在2年前来到杜列米村。贞德的父亲杰克把流浪中的罗杰迎接回村庄，打那以后他就一直在杜列米村生活。



年龄：23岁
武器：剑
声：石田彰



进攻法国的怪物们

突然出现的众多怪物们帮助英军攻打法国，曾经作为魔王手下侵略人界的怪物们，为何现在会受到人类的控制，这其中隐藏着什么样的秘密？



战斗系统

《圣女贞德》属于回合制S·RPG游戏，将敌人全灭或达成特定条件便可过关，而随着角色的LEVEL UP，各角色将习得不同的技能、魔法。在本作中将会有两种前所未有的新战斗系统"Burning Site"和"Connection Guard"诞生。

游戏画面详解



◀画面左上方显示关卡名以及胜利条件，右上方显示可以配置的同伴数，同伴数量根据关卡的不同而不同，右下角显示全体地图。



▲比较受瞩目的是名字下方的太阳、星星、月亮3个三角形排列的图案。画面中央的"贞德手镯"应该是指那只神秘的手镯。



▲右上方表示着"2/20"的回合数，"20"应该是该关卡的最大回合上限数。敌人名字的左边有太阳图案，而贞德名字的下方有一条"SP"槽。

战斗是以回合制方式进行

战斗开始前，首先要选择出击的同伴。战斗中"PLAYER PHASE"和"ENEMY PHASE"交替进行，达成胜利条件后过关。随着故事的进行，将会有使用弓、鞭等武器的同伴加入，战略性将进一步提升。




◀▲掌握同伴们各自的特点，选择最有利的阵容出战，初期配置是十分重要的。

习得强力的技能

同伴随着能力的成长，将会学会攻击技能和魔法技能。但是目前具体的习得方法尚不明了，会是随着角色的LEVEL UP而自动习得吗？




▶▲咏唱魔法后的大魄力画面。

攻击支援系统 Burning Site

当我方攻击敌人时，将会从敌人的体内有能量飞出，并散落在敌人的后方或旁边。如果该区域内有我方角色，那么能量将直接沐浴在该角色身上从而使攻击力提高，如果该区域无人的话，能量就会以"Burning Site"的形式存在。此后当我方角色进入该区域则会获得能量并同样使攻击力提高。另外，即使"PLAYER PHASE"结束进入"ENEMY PHASE"，能量的效果也会持续。





▲贞德攻击敌人使后方出现"Burning Site"。

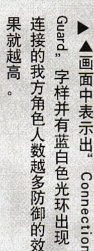


▲罗杰移动至敌人身后获得"Burning Site"。

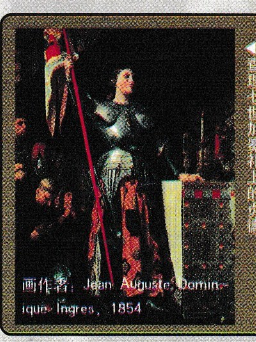
防御系统 Connection Guard

战斗中当我方角色临近站在一起时便会发生"Connection Guard"，此时角色们的身上有蓝白色的光环出现，使得防御力提高。而根据我方临近角色的多少，防御力也会随之发生变化。






◀▲画面中表示出"Connection Guard"字样并有蓝白色光环出现，连接的我方角色人数越多防御的效果就越高。



◀查理七世加冕礼上的贞德

画作者：Jean Auguste Dominique Ingres，1854

圣女贞德（法语：Sainte Jeanne d'Arc，1412年1月6日—1431年5月30日），法国的女英雄，军事家，天主教的圣人（女子称为圣女）。在英法百年战争（1337年—1453年）中带领法国平民组成的军队对抗英军的入侵。

贞德是一个生于法国香槟区和洛林边界的杜鲁弥村的一个农村杜列米的平凡农家女孩。当时法国北部被英国占领，而英国又与勃艮第公国结盟，杜列米属于亲英国勃艮第联盟的巴雷公爵领地。

贞德声称在十六岁时的一日，她在村后的大树下，遇见天使圣米迦勒和圣玛格莱德，从而得到"神的启示"，要求她带兵收复当时由英国人占领的法国失地。后来她几番转折，得到兵权，于1429年解奥尔良之围，并带兵多次打败英国的侵略者，更促成拥有王位承继权的查理七世于同年7月16日得以加冕。然而圣女贞德于1430年贡比涅之战为勃艮第公国所俘，不久被英国人以重金购去，由英国当局控制下的宗教裁判所以异端、女巫罪判处她火刑，于1431年5月30日在法国卢昂当众处死。1456年由查理七世主导的宗教裁判所为她平反，于1920年由教宗封圣。



TEXT BY 风间仁

怪物猎人 便携版 2 モンスターハンターポータブル 2nd	推荐玩家年龄	未定
PSP ACT Capcom/日版/1～4人/售价未定	未定	

PSP人气动作游戏《怪物猎人 便携版》的续作《怪物猎人 便携版2》终于发表，本作是以PS2版《怪物猎人 2》为基础的移植作品。"《怪物猎人》"系列是作为猎人狩猎各种奇异怪物的动作游戏，游戏中玩家将与体积大过自己数倍的巨大怪物们进行战斗，还可以自在地钓鱼、采集、耕种、烤肉，充分体验作为一名猎人的乐趣。前作《怪物猎人 便携版》获得了玩家的一致好评，游戏销量达到65万套之多。在本作中狩猎的舞台将会是寒冷的雪山之巅，除了增加用来御寒的雪山装备外，还将追加新怪物、新武器、新设施等诸多新要素。

冰雪之国的狩猎生活开始

本作中玩家依然可以选择角色的性别以及对其外貌、体型、声音等进行自定义，从目前公开的主人公插画来看，他们都身着厚厚的御寒用猎人装备。

这是用来对抗寒冷环境的雪山服装，相信像前作那样赤膊外出是不可能的了。另外据游戏制作人透露，前作中的猎人系列装备也会予以保留。

口袋村 猎人们的新据点

口袋村是位于雪山半山腰的小村庄，虽然长年处于寒冷的环境中，可村里的居民却都是热心肠的好人，而正是因为它像是能够温暖冰冷双手的衣服上的小小口袋，因此才得名口袋村。对于在雪山中狩猎的猎人们来说，口袋村是进行休息整备的绝佳场所，而这个与世隔绝的小山村也因为猎人们的到来而生机勃勃。

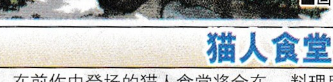
■画面最右端的便是空中缆车的所在。

村长

◀"《怪物猎人》系列"中首次出现的女性村长，这位慈祥的老奶奶同样将给予猎人们各种帮助，并肩负着提供任务的重要工作。

村民

▶同样身着御寒衣物的口袋村村民，他们在村中经营着道具屋、冶炼屋等设施，与他们谈话还会得到一些建议或忠告。



在前作中登场的猫人食堂将会在本作中进化。猫人食堂是雇佣怪物猫人为自己制作料理的地方，料理所需的材料需要猎人采集回来，因为吃下料理后可以在一段时间内提高自身的能力或状态，因此在狩猎生活中发挥着很大的作用。本作中猫人食堂将会有神秘的新功能增加。



全新的冒险 在等待着不屈的猎人们

▶▲玩过PS2版《怪物猎人 2》的玩家想必对眼前的景色十分熟悉吧，冰封的银色大地、巨大的飞翔龙残骸……

村中设施

在前作中登场的可以获得各种素材的农场、能够雇佣猫人的"猫婆婆"等也同样会在新作中的口袋村中出现。特别是农场将会在前作的基础上进行大幅强化，由于口袋村位于雪山之中无法进行农作物的耕种，因此本作中农场并不是在村中而是位处于相对暖和的山脚下。那么在村中与农场之间往来会不会浪费时间呢？这点当然不必担心，在村与农场之间架有空中缆车，玩家可以乘坐缆车自由地往来。另外，集会所、训练所等设施也将大幅升级。



新武器登场

种类繁多的武器和防具是《怪物猎人》系列的一大魅力所在，而本作将在前作《怪物猎人便携版》的基础上增加弓、太刀、狩猎笛等武器，由于武器种类的增加，在对抗不同怪物时的选择也随之增加，当然，前作中登场的单手剑、大剑、双剑、大锤、长枪、轻火枪炮、重火枪炮也依旧可以使用。

弓

▶可从远处释放弓箭攻击敌人的新武器，不仅没有弓箭数量的限制，而且可以通过消耗体力进行蓄力攻击。由于完全不必在意剩余箭数，因此可以痛快地连续攻击。



◀战斗中可以一边拉满弓弦一边移动，弓无需装弹操作，因此使用起来比轻火枪炮更加快捷，可以更机动灵活的对敌。



◀▲虽然弓的普通攻击力比较低，但是蓄力攻击的威力不可小视，根据蓄力的时间不同攻击会发生相应的变化

太刀



◀大剑经过打磨而成的轻量化版，可进行行云流水般的连续攻击。通过消耗“炼气”释放的连续技威力惊人，太刀唯一的缺点就是刀身太细无法进行防御。



◀使用太刀进行攻击时会累积“炼气”，消耗“炼气”可释放强力的“气刃斩”。





▲由于不能防御，因此使用太刀时一定要看准时机向敌人施以最猛烈的攻击

狩猎笛



▲通过演奏对自己或同处于一个地区的其他猎人进行能力强化的新式武器，通过不同音色的组合发挥不同的功效。狩猎笛既可以对我方进行支援，又可以对敌人进行强力的攻击，可以说是独一无二的特殊武器。



▲可以强化的能力有攻击力提高、强走效果（体力值不减）等多种，这是根据演奏时音色的组合来区分的。

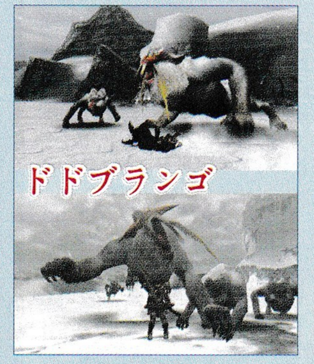
◀狩猎笛拥有与大锤同样的威力，再加上运用能力强化效果可以使威力更加强大。

在恶劣的自然环境下生存的强力怪物

继《怪物猎人 便携版》中强力的飞龙类怪兽イャンガルルガ初登场之后，本作中也将有系列中从未出现过的新大型怪物登场，目前官方只公开了该怪物的大致轮廓，可以看出这将是一只同样属于飞龙类的凶暴怪物，它无疑将会让猎人们吃尽苦头。



▲身着新式雪山装备、手持太刀独自一人与神秘的雪山怪物对峙的猎人。



▲牙兽族巨大怪物ドドブランゴ，被称为雪山之王，是ブランゴ们的首领，拥有强健的四肢和超强的跳跃力。它周围有众多的ブランゴ，因此一旦被其围困便很难脱身。

ダイミョウザザミ

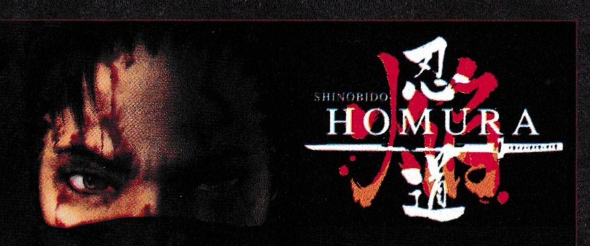
▲拥有坚硬的壳和巨大的螯的甲壳类怪物，它常常把与自己体型相近的其它怪物的骨头等作为自己的壳。它的行动时缓时急，又可以钻入地下，而坚硬的壳可加快猎人们武器的钝化。

ガウシカ



▲栖息在雪山的小型食草怪物，是猎人们获取生肉的来源，它有时也会使用巨大的角发起攻击。





忍道 焰		推荐玩家年龄	未定
PSP	ACT	Spike/日版/1～4人/5040日元	2006.10.26

TEXT BY 六段音速

作为《忍道 戒》正统续作的《忍道 焰》终于登陆PSP平台了，《忍道 焰》的剧情是前作的延续，恢复记忆并最终打倒宿敌的主人公鸦之豪，在本作中将开始执行新的任务，而游戏的主线剧情也将围绕新增的"诸国漫游模式"展开。此外，自制任务关卡并通过PS2传输给PSP的"任务模式"和PSP独有的通信对战等新要素也使得本作的游戏性大大提高。

杀人于无形之中

影之世界中忍者们的生存之道……

游历日本全国经历种种挑战的"诸国漫游模式"

超过80种以上的任务！

这个模式的主要目标就是要完成分布在日本各地的各种任务，从护卫、运输到暗杀和全灭敌人，任务的类型可谓是丰富多彩。在该模式中，根据任务的内容种类不同，玩家还可以获得相应的经验值，经验值积累到一定程度后就可以level up了，升级后还可以挑战更高难度的任务。



◀运送货物过程中要尽量避免与敌人发生战斗，谁让咱运的是易碎贵重品呢。



▲说白了就是把敌人全部干掉，杀他个干干净净。

暗杀

◀想干掉重要人物可不简单，避开众多护卫耳目潜入到要人身边，最后再瞅准时机给予致命一击。

扎基 绢 一条信辉 扬羽 薄羽

完成特定任务后将有30名以上的新角色陆续登场！

在"诸国漫游模式"中，只要完成特定的任务就可以出现新的角色。虽然最初可使用的角色就只有鸦之豪而已，但随着游戏的进行，包括娟在内的多达30名隐藏角色也将依次登场。

难度随使用角色而变化

根据角色的类型不同，其所适合的任务种类也不尽相同。难度自然也会产生变化。



▲扬羽和薄羽的分身术可以达到迷惑敌人的目的。

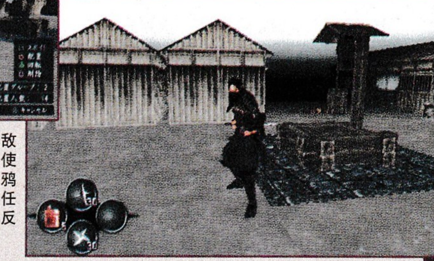


▶一条信辉不擅长隐秘行动，所以干脆就发挥剑术的优势杀个痛快。

通过PS2下载《戒》、《匠》自制关卡任务

使用系列前作《忍道 戒》和《忍道 匠》中出现的自制关卡任务模式，玩家可以自己制作关卡并通过PS2的USB端口将数据传输给PSP，然后就可以在PSP上使用这些自制关卡游戏啦！而且在"诸国漫游模式"中出现的角色也可以在自制关卡中使用哦。

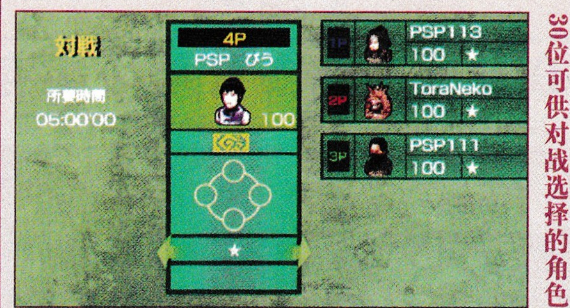
使用《戒》的记录进行游戏！



▲自由配置障碍物和敌人，然后在《焰》中使用。有些时候，对于鸦之豪来说十分困难的任务，对其他角色可能反倒比较简单哦。

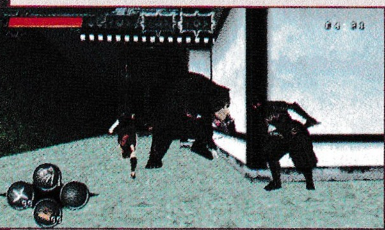
使用通信对战机能进行4人对战！

通过PSP的通信机能，玩家可以同时与四位好友享受对战的乐趣，而且该模式也可以使用从《戒》或《匠》中下载的自制关卡进行游戏，而所有在"诸国漫游模式"中出现的角色也都可以在对战模式中选择。



30位可供对战选择的角色！

▲每个角色都拥有各自独有的特性，要想在对战中取胜，就要充分发挥所选角色的特点。



◀狗熊也将参加忍者对战！从正面进攻的话，不用问，肯定是白白送死，不过如果从背后下手的话……



开发状况80% 本次公布的游戏画面中，大部分为开发中的画面，因此游戏的实际效果应该要比现在看到的好。



TEXT BY 风间仁

世界树的迷宫	推荐 玩家年龄	全
NDS RPG	Atlus／日版／1人／4980日元	2006年10月

在绿色的大地上，有一座叫作艾特利亚的边境小城。一直平静的小城却因为某年的一个偶然发现一举成为整个大陆最受瞩目的城市。这个发现就是"世界树的迷宫"。在艾特利亚周边发现了巨大的大地裂缝，裂缝中存在着通往地底，由巨大的树海所组成的迷宫。那里有结满了神秘果实的植物，还有闻所未闻的动物气息徘徊，可以说蕴藏了无限的宝藏。所有听说了"世界树的迷宫"的人们，无论老幼都梦想着进入这个神秘的迷宫，为了金钱、为了名声、为了荣誉、为了永不满足的好奇心，无数的冒险家接踵而来，向无尽的树海发起挑战。现在，又有一位年轻的冒险者敲开了艾特利亚的大门……

▲目的很简单就是向最深处前进，识破危险的陷阱、利用便利的设施，只有拥有胆识的人才会走得更远。

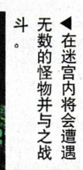
以《真女神转生》系列、《武神》系列而闻名的游戏厂商Atlus即将为NDS玩家们奉献一款全新的迷宫探索型RPG游戏《世界树的迷宫》，游戏的目的是探索迷宫，找到隐藏在树海深处的真正秘密。本作的最大特征就是搭载可以使用触控笔自绘地图的机能，同时还可以在上面记录文字。在隐藏着无尽危险的迷宫中，玩家需要通过自身的智慧以及自己描绘的地图来进行攻略。

潜入！惟一的、简单的游戏系统！

本作的目的是不断向迷宫的更深处"潜入"，这一路当然是充满了艰辛和危险的，等待着玩家的是强大的怪物和恶毒的陷阱，你能否通过考验呢？



◀在迷宫内将会遭遇无数的怪物并与之战斗。



◀在城中可以接受不同的委托，当然，完成后会获得相应的报酬。



▲游戏中这种分支的选择可以说是对自己命运的选择，正确则生存，错误则将面临死亡。





▲在迷宫中获得稀有道具后可以带回城中，冶炼屋的女主人会将其用来打造强力的武器。



▲自己亲手描绘走过的路，也就是说创作属于自己的攻略。

◀财宝无疑是冒险者们所追求的，但是更值得探求的是"世界树的迷宫"存在的秘密。

新的冒险，真正的3D迷宫RPG降临

游戏中玩家所操作的角色是由玩家自己作成的，在游戏的最初，玩家可以通过设定名字、职业等选项在"冒险者行会"登陆角色，登陆后便可以使用。角色可以选择的职业有9种，不同的职业拥有不同的技能，而队伍只能由5人组成，因此如何更合理地组建队伍是今后冒险的重要环节。



◀在艾特利亚城中建有各种各样的设施，"冒险者行会"是冒险者们休息、整备的据点。



◀可以登陆的角色总数为20人，玩家可以尝试各种组合。



炼金术士 研究世界的法则的异端学士



黑暗猎人 能够准确攻击对手的弱点的猎人

武士 掌握特殊的剑术和体术的异国剑士

巫师 使用诅咒来操纵对手的意志和生死



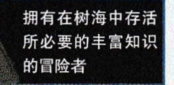
吟游诗人 通过歌声和舞蹈给予同伴鼓舞和强化



剑士 善于使用剑、斧等武器的近战达人

圣骑士 使用自己的身体和手中的盾来守护同伴

医师 使用回复技术为同伴治疗



游侠 拥有在树海中存活所必要的丰富知识的冒险者

角色的培育

各职业拥有不同的技能，这些技能可以通过战斗中所得到的"分数"来自由地增加，玩家可以按自己的喜好来培养角色。

能在多姿多彩的奇异世界中进行冒险的动作RPG终于诞生，这就是我们的《追忆幸福》。游戏的目的就是在各处寻找七零八落的“幸福的碎片”，将他们复原成“幸福之书”，之后便能进入书里的世界，去探寻幸福的所在。玩家将会在冒险过程中遇到各式各样的谜题和陷阱，当然也有作为RPG必不可少的大量个性十足的怪物。而与怪物们周旋的战斗系统也正是本作最大的特色！

REMIND，“使之想起”；DELIGHT，“感到幸福”。

REMINDELIGHT

TEXT BY 兰姆

追忆幸福 REMINDELIGHT	推荐玩家年龄	全
NDS A·RPG Taito/日版/1～2人/5040日元	2006.9.28	







▲主人公在地图上的移动需要使用十字键进行操作，而触控笔则是用来清除在地图上阻挡主人公继续前进的障碍物。一旦与地图上的敌人接触就会进入战斗画面。

寻找幸福的动作RPG！

可以在4位主人公中进行选择

本作的主人公分别来自四个不同种族。在游戏开始时需要在这四个人物中选择一个进行游戏。

主人公 1

◆武器：枪
◆魔法：风

都隆

精力充沛的斯枯族少年，拥有非常显著的斯枯族的特征，但是却不擅长变身。

斯枯族

人口稀少的种族，头上的翅膀是这个种族的特征。

主人公 2

武器：斧
魔法：土

恩吉·弗鲁霍恩

喜爱读书的悠闲的爱恩族少年，在族群里个子算是比较矮小，力量也不怎么大。

爱恩族

爱恩族是崇尚力量的种族，即使是非常沉重的武器也能轻松使用。

主人公 3

◆武器：剑
◆魔法：火

萨夫·弗雷德

西鲁族的居民，和妹妹在一起生活，性格单纯而又朴实。

西鲁族

擅长使用武器的种族，与使用魔法相比，西鲁族人更加精通武道。

主人公 4

◆武器：弓
◆魔法：水

克丽叶·雷·古拉塞鲁德

阿鲁夫村的贵族，雷·古拉塞鲁德家族的女儿。在家时表现十分老实，但一出门就变成个疯丫头。

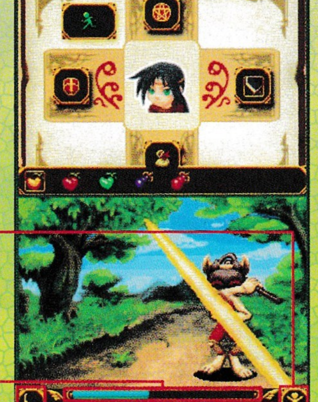
克里斯族

擅长使用魔法的种族，对武器却没什么概念。

手中的触控笔就是你的剑和盾！

本作的战斗采用了与在屏幕中活动的怪物之间进行即时战斗的系统！战斗中用十字键选择武器或是魔法模式，然后使用触控笔发动。这种依靠直觉的操作方式让你尽情享受一刻也不能懈怠的白热化战斗的乐趣！

战斗画面



状态：主人公当前状态显示，如果受到敌人的特殊攻击则会发生改变。

耐力槽：进行攻击和其他动作都将导致耐力的减少，一旦减为零就必须休息一段时间才能再做动作。

模式：显示主人公当前动作模式，如果是攻击模式时则会显示为当前武器的图标。

HP槽：主人公的生命力，减为零时游戏结束。

MP槽：主人公的精神力，发动魔法将减少。

上屏与十字键的方向对应，分别对应“魔法”、“攻击”、“药品”、“防御”四个模式。下屏则是以主人公的主视角来显示。

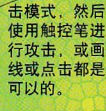
逃跑：在战斗中按L键可以进入逃跑模式，但并不是每次都能成功，当HP较少时则可以选择逃跑。

魔法：按十字键的上方向可以切换为使用魔法。这时会在屏幕上出现魔法的图案，需要用触控笔描绘才可以发动。魔法攻击力相对较高，使用时将消耗MP值。魔法将根据属性相生相克。



防御：按十字键的左方向可以使用盾牌进行防御。当感到敌人要进行攻击时就必须立即切换为防御模式，然后移动屏幕上的盾牌到合适的位置。





武器攻击：十字键的右方向选择武器攻击模式，然后使用触控笔进行攻击，或画线或点击都是可以的。

药品：若要使用药品则按十字键的下方向，然后选择屏幕上相应的图标。



TEXT BY 风间仁

天诛 千乱	推荐 天诛 千乱 玩家年龄	未定
X360 ACT FromSoftware/日版/1~4人/售价未定	2006.秋	

自1998年的第一作发售以来，《天诛》系列"便以其紧张刺激的"忍杀"系统脱颖而出，成为最受玩家们喜爱的忍者游戏。现在《天诛》系列最新作《天诛 千乱》将登陆次世代主机Xbox 360，FromSoftware公司对本作进行了大刀阔斧的改革，不仅增加了新机能、新系统、新动作，而且系列所特有的紧张感和爽快感也随之获得升华。

主人公是所属于侍奉乡田家之主乡田松之信的东忍流的忍者。某日，主人公接到了东忍流头领力丸的一项特殊任务，调查日益壮大的并威胁到乡田的渚河原之国的动向……



▲之前系列作品中登场的主人公力丸将在本作中担任主人公行动的指挥者。

角色自定义机能

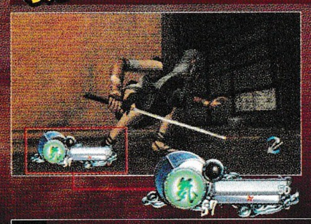
本作将首次采用自创角色，玩家可以通过自定义机能来打造只属于自己的个性忍者。游戏初期，玩家可以通过性别、容貌、衣装、能力这四大方面对角色进行自定义，而随着游戏的进行越来越多的服装以及饰物将会出现。其中可以具体的进行设定的部位有发、头、上装、腰、腕、脚、鞘、装备品等，非常丰富。在人物作成初期可以对角色的体力、力量、敏捷三项能力进行一定范围的调整，这将影响到角色今后的成长方向。此外，游戏中还将有一位与主人公一起行动的异性同伴登场，而这位同伴也同样可以由玩家进行自定义。







新要素1 气量表增加新机能



画面左下方表示的是隐秘行动所不可缺少的"气量表"，表中显示的是敌人对自己的察觉度，之前作品中只要注意不使察觉度过高便不会被敌人发现。而本作中"气量表"将增加听觉、嗅觉、隐秘三种要素，这将使游戏变得更加具有战略性也更加真实。

听觉 当敌人在自己附近时，行走、拔刀、不经意的触碰身边植物等任何一个细微的动作发出的声响都会惹来杀身之祸，因此当"气量表"显示听觉时就要十分留心自己的细微行动。



嗅觉 当爽快地斩杀敌人时，鲜红的血液喷洒出来是在所难免的，如果血液喷溅到自己身上的话，敌人是能够依靠嗅觉闻到的，因此如果身上沾了血迹就要尽快到附近河中进行清洗。



隐秘 当身处有光线照射的地方或者附近没有隐蔽物时，隐秘槽便会发生变化，当然蹲下状态要比站立状态更难被发现，而尽快寻找掩体才是最险的。



新要素2 忍杀发生新变化

不被敌人发现并接近他进而攻击便会形成爽快一击必杀术——"忍杀"。但在之前系列作品中忍杀成立的时机并不能直观地表现出来，只能依靠玩家们自己的感觉。而本作中当忍杀时机成立时，主人公的头上将出现"九字印"图案，而"九字印"还将通过颜色的变化来表现进行忍杀的最佳时机。此外忍杀的种类也将大幅增加。



▼九字印变成红色时就是进行忍杀的最佳时机



贴壁忍法



▲在通道的拐角处以紧贴墙壁的状态待机，当敌人走近头上出现九字印的瞬间，便可将敌人拖入拐角发动忍杀。

贴棚忍法

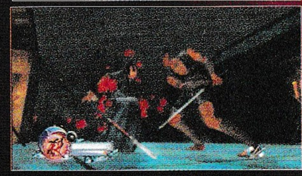
▲以紧贴天棚的状态待机，在机会出现的瞬间使用钩绳将敌人拉上天花板进行忍杀。

新要素3 追求操作乐趣的新动作

本作中将追加多种作为忍者所必需掌握的新动作，熟练的掌握这些新动作才能够更好地去完成任务。

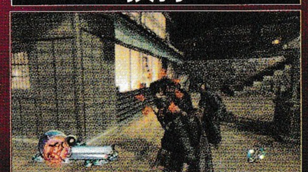


拔刀·收刀



▲拔刀状态下虽然可以进行攻击和防御，但是比较容易被发现。收刀时虽利于隐秘行动，但是无法进行攻击和防御。

挟持



▲当被多名敌人围困时可以使用这招脱身，挟持状态下无法进行忍杀，但是可以派生出其他新的技巧。

障子窥探

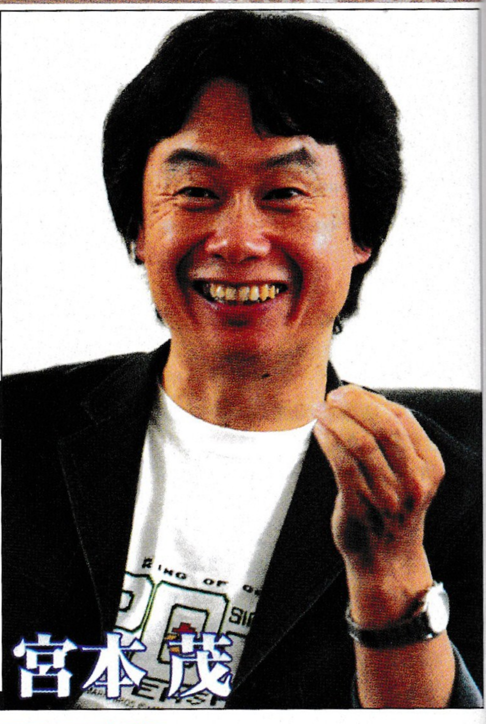


▲将障子稍稍的拉开一个小缝，并从缝中窥探屋内的情况。

翻译 by 木叶丸

Wii 不是次世代主机

～宫本茂谈 Wii 的魅力～



Wii 的势头一发而不可收拾，它在之前的E3（Electronic Entertainment Exhibition，世界上最大的游戏展览会）展前发布会以及E3会场的游戏试玩展台上都引起了极大的反响，甚至可以说已经成为了次世代主机战争的中心。

在这里特意提到“次世代主机战争”是有原因的。今次参加访谈的任天堂Wii计划核心人物、情报开发部部长的宫本茂如此说到：“Wii不是次世代主机。”正是从身为《玛里奥》和《塞尔达》之父的宫本茂口里提出了Wii这一特殊的词汇。希望大家接下来能够仔细地阅读关于Wii的所有阐述。



因为“有趣”而开始

——在之前的E3展上虽然Wii是首次参加试玩展出，但是却获得了极大的好评。请问您是怎么看待这次的反响的？

宫本 首先的感觉是“啊啊，太好了！”我们是从三年前开始开发这款主机的，但是员工们都是一边带着“往这个方向发展真的没问题吗”的疑问一边坚持过来的。和NDS的时候一样，因为操作特殊，所以经常会有人提到：“虽然乍一看是挺有趣的，但是能持久吗？”也就是担心大家会不会玩腻。但是对我们来说，“乍一看很有趣”是非常非常重要的。当然，其中也存在着一些不安。

——不安？

宫本 就是如果在玩的人看起来很傻的话，那就麻烦了（笑）。但是从E3展等情况看来，凡是体验过的人，大家看起来全都玩得非常开心。

——周围的人怎么看也是很重要的吧。

宫本 我也是这么认为的。在我心里，玩的人看起来很开心是非常重要的。电视游戏总是会给人一种“不健康”的印象，我们就是想要改变这点而进行商品开发的，但是如果玩的样子很难看的话就有点本末倒置了（笑）。

——第三方厂商的反应看起来也很不错呢。

宫本 很多开发商都体验了我们的主机，其中也有一些比较有趣的现象。虽然我一直觉得公司经营者里很少有热衷玩游戏的，但是这次经营者们参与试玩Wii的情况却非常之多。而且在海外，有很多本来一向把所有的东西都看作纯粹买卖交易的经营者们这次也对Wii表现出了“这个真是有趣，很想在上面开发游戏！”的态度。

——确实是很有意思。

宫本 这是非常重要的。最近的游戏软件通常都是根据市场、流通动向等来做商品企划的，但是相比之下，“因为有趣所以开发！”的理由应该是更为健全的。因为如果你本身不觉得它有趣的话，是不可能开发出真正有趣的商品的。因此关于之前的能否持久的疑问先放到一边，首先必须先从“有趣”开始入手。

——这和NDS的开发思路是一样的吧。

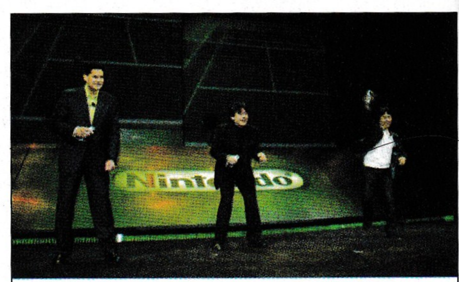
宫本 和NDS完全一样。但是它们之间也有一个很大的不同，那就是“Wii是家用机”。当初Wii开始企划的时候，由于NDS的项目已经在进行当中了，所以我们提出：“如果NDS成功的话，就开发一款和NDS相同理念的家用机。”然后就出现了一个疑问：“如果是这样的话那么叫NDS不就可以了吗？”于是我们展开了关于“家用机是否有必要”的激烈讨论。

——最终得出了怎么样的结论呢？

宫本 在进行了差异调查之后，我们得出了家用机的最大魅力在于“大家可以围着一起玩”的结论。可以经常把它放在起居室内，而且大家都可以玩，这就是它和NDS之间的决定性的不同。于是就决定了要开发一款突出这方面差异的商品。

——那就是Wii吧。

宫本 是的。开发的题目是“每天都会使用的主机”，但是这并不是一件简单的事情。由于NDS是携带式的掌



■E3发表会上，宫本茂（右）、岩田聪社长（中间）和美国任天堂的雷吉社长（左）在玩《Wii Sports》（暂名）。



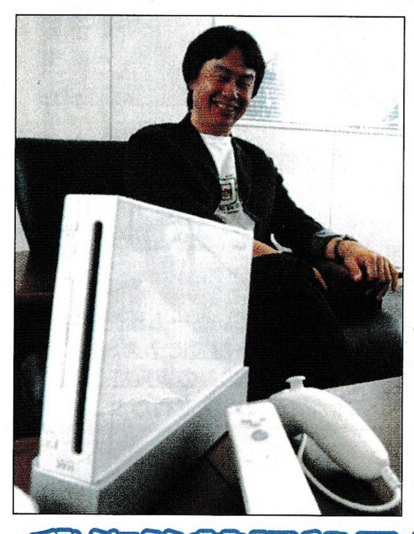
机，所以可以很方便地一边走一边玩，但是家用机就不能这样了。首先我们想把它变成像电视机一样每天都会使用的东西。为了实现这个目标，游戏软件的企划就变得非常必要了。在E3展上我们展出了《Wii Sports》（暂名）这款游戏，一开始基本上都会是这一类作品。回顾一下硬件的历史，如果单纯从次世代硬件这个角度出发考虑的话，也许人们难免会想："为什么不是《塞尔达》呢？"因为像《塞尔达》这样的作品和现在我们所谈的Wii的理念是完全不同的。虽然我们既会推出像《塞尔达》这样的作品也会制作像《Wii Sports》之类的作品，但是我们的基本思路还是围绕"为了使Wii成为家庭内每天都会玩的主机而制作软件"进行的。实际上我觉得最重要的还是软件的企划。

——而且你们也提出了"24小时运行的主机"这样的开发题目，让人感觉好像每天都会发生点什么似的，这样做的目的以及相关的软件开发究竟是怎么样的呢？

宫本　嗯，NDS里面不是附带了Pictochat的吗？就是和那个类似的，让大家在买了主机以后拥有一个共通的环境是非常重要的。这方面的软件企划是最优先的。

——那就是说在买了Wii以后马上就可以做很多事情？

宫本　是的。更确切地说，由于Wii自带有闪存，所以可以在以后进行版本升级。但是我们希望尽可能不要依赖这个功能，而是在一开始就把所有东西都安装进去。





■简单而漂亮的Wii主机和手柄，凭借其超群的冲击力成为了E3大展上最受欢迎的产品。

"24小时运行的主机"，Wii就是这样的机器

■Wii是一款代表着"革命"的主机，它拥有着革命性的丰富机能，其中最典型的特征就是其独一无二的手柄。它那类似于电视遥控器的单手型设计是前所未有的，而且将手柄的动作捕捉功能漂亮地融入游戏后所带来的全新的操作感觉也在E3展上获得了极大的好评。这正是一款不断探索新的游戏体验的任天堂式主机。

——我听说在任天堂社内并不把Wii称为次世代主机，这是不是因为它与PS3和X360走的路线方向是完全不同的呢？

宫本　是这样的。但是开发人员还是不知不觉地受到了媒体舆论的影响，在看到了类似于"即使不称为次世代主机战争，起码也是一次竞争吧？"等的文字之后，就忍不住起了竞争的念头。我们本来一直在竞争的是顾客的兴趣爱好，而因为这些次世代主机和次世代战争等的说法其实同玩家们毫无关系，所以我们决定不把它称为次世代主机。但是在日语里又没有合适的词汇，虽然称它为新世代主机也可以，但感觉这叫法好象有点太陈旧了（笑）。

——在E3展结束后有过了一次关于"期待哪一款新主机？"的杂志问卷调查，结果Wii获得了百分之七十的选票。请问您是如何看待这个情况的？

宫本　我感到非常荣幸。但是调查里好象没有"一款都不需要"这一选项吧？因为我们正是同"一款都不需要"这一情况进行斗争的，所以我们很想知道顾客们在这方面的想法。

——根据公布的消息来说，Wii的价格不会超过25000日元。

宫本　因为我们一直都是根据这个价格进行开发的，如果超过这个价格的话一般人就会很难接受了。虽然华丽的画面表现能力也是很重要的，但是我觉得目前业界的问题并不在于缺乏画面表现能力。

——不把重心放在画面表现能力上，而是为了改变游戏的玩法引入了极为独特的"Wii遥控器式手柄"，这应该给开发过程带来了相当的困难吧？

宫本　是啊，过程相当艰辛（笑）。而且还有一些问题没有完全解决。关于按键数量的问题，至今仍在讨论中。

——请问有没有一个比如"Wii如果达到了这样就算是成功了"之类的大致目标呢？

宫本　虽然听起来有点像做梦，但是我的目标就是让全体家庭成员都参与到Wii的游戏中来。电视机大家都会用的吧，光是看的话谁都可以做得到。如果Wii也能像这样让全家人每天都会看看或者玩玩，让大家都能非常开心地参与进来的话就好了。

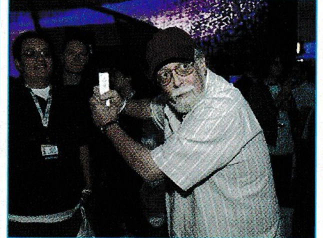
——看到Wii之后让我想起了自己的孩提时代，想起了以前还没有FC的时候开心地去有FC的朋友家玩游戏的情景。

宫本　没错，就是这样的。我们就是带着这样的感觉开发Wii的。请大家接下来尽情地期待主机的发售吧。

我们的梦想就是创造出一款全家都会玩的游戏主机。









游戏者们在试玩Wii游戏，从中不难看出Wii希望带来的是一个能够让所有人都轻松融入进来的游戏氛围。也许Wii并非是一款"次世代主机"，但它将会带来一种全新的游戏方式，从游戏者们开心的表情里我们可以感受到：制造快乐才是游戏真正的目的所在。

全民大图鉴

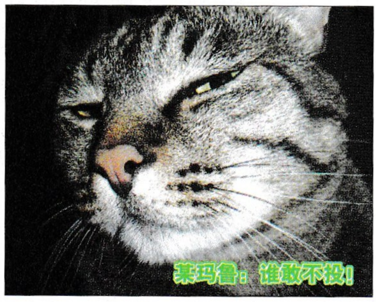
六段音速：年度动画最萌大赛预选赛近日开战，而《凉宫春日的忧郁》无疑是今年夺冠的热门。就在本编撰写这段开场白的时候，头号种子选手SOS团团长凉宫春日在预选赛中以1036票脱颖而出，而同属SOS团旗下的长门有希也取得了不俗的成绩。不过话说回来，编辑部里喜欢这部动画的小编还真是不在少数呢，每天都有专人负责实况转播比赛结果……不过依本编"可爱即为正义"的价值观来看，反倒是比较支持Saber或是水无灯里，当然叶月也不错啦……（突然感到背后一股杀气）





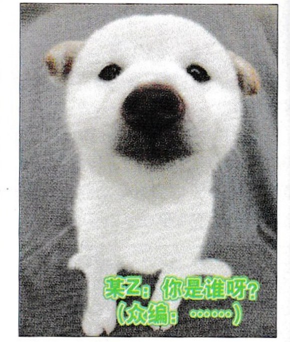
▲iPod新一代形象代言人——SOS团！



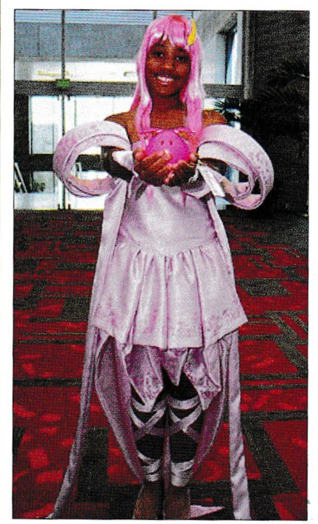












▲这就是传说中的拉克丝大人？狂汗中……



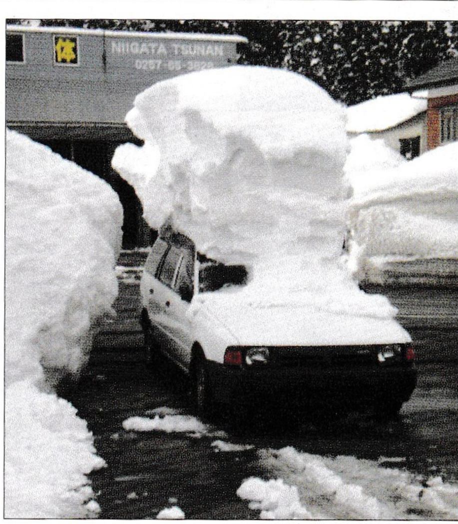
▲巨无霸和至尊无霸算什么？我才是最强的！



▲ARIA和Fate也是今年非常热门的动画，其实本编也是由于被灯里和Saber萌到才开始看这两部动画的。



▲有纸片马里奥就有罐头马里奥。



▲你问我多久没有上路了？头上的厚厚积雪就是证明。

TEXT BY 兰姆

Lite 烧录卡三国大战！

G6L和Ewin2 microSD经过将近一个月的延期之后，终于正式和大家见面了。加上EZ小组之前推出EZ4L。Lite型烧录卡市场呈现出三强争霸的阵势。下面，由兰姆为大家进行一个系统化的比较。希望能对暑期打算购入烧录卡的玩家有所帮助。



Ewin2



EZ4L



G6L

项目＼产品	Ewin2	EZ4L	G6L	备注
价格	199+150(microSD)＝349	348+150(microSD)＝498	498	以4Gb(512MB)microSD卡为衡量标准
闪存	外接	外接	内置	G6L内置容量为4Gb
体积	7毫米	0.8毫米	不突出	以在NDSL上的表现为标准
做工	优	良	中	与正版卡进行比较
兼容性	优	良	优	EZ4L、G6L仅有个别游戏不支持
耗电	优	优	良	刷机+马里奥赛车演示
软复位	无	无	有	以NDS游戏为衡量标准
金手指	无	无	有	以NDS游戏为衡量标准
多媒体	无	MS	MS	以播放DPG视频为衡量标准

价格方面，Ewin2 microSD作为一款纯粹的NDSL烧录卡。率先在这个NDS游戏已经成为绝对主流的时代舍弃了GBA功能，换来的更加平易近人的价格，令玩家不必为不需要的功能多掏冤枉钱。做工方面也没什么可以挑剔的，microSD版本表面进行了UV处理，如镜面般光滑透亮的质感和NDSL极其相似，虽说有7mm的突出，但插在NDSL却不会显得突兀。另外，游戏的兼容性也是相当完美，在众多烧录卡中，第一时间能够运行《古惑狼 节日狂欢》的就是Ewin2了。但Ewin2也不是没有缺点，软复位和金手指等附加功能都还没有开发完成，虽说官方保证在近期放出，但毕竟现在购买的玩家要等上一段时间才能享受的到。但在如此低廉的价格面前，Ewin2却反拥有如此精美的做工以及绝对能算优秀的游戏兼容性，性价比极高。谁说便宜没好货？

EZ4L在EZ4的基础上，软件经过了一个多个月的修正和改进，目前兼容性已经达到了一个较高的水准，此前不支持的iDS游戏也得到了支持。而作为第一时间唯一完美运行《洛克人ZX》的烧录卡，也着实令EZ4风光了一把（当时Ewin2还未上市）。然而EZ4L目前仍有几个较早的游戏迟迟没有着手解决。所以和其他两款接近完美兼容性的烧录卡进行比较的话EZ4L只能给与“良好”的评价。

G6L在这次评测中价格最高，但因为其自带容量，且功能最多，体积最小，所以贵也贵得有理。美中不足的容量内置不可扩充，对于打“多媒体多功能”牌的烧录卡来说，512MB的容量确实捉襟见肘。兼容性方面，G6L对于先前的游戏的支持度确实相当完美，但在两次对于最新游戏的支持的考验上，G6L分别都输给了EZ4L和Ewin2，所以兼容性方面只能给“优减”的评价。另外G6L的软件偶尔会出现一些莫名其妙的错误，但再次烧录却又恢复正常。不过相信这些属于软件问题很快就会改善。

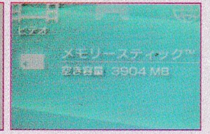
市场简讯

◆本期掌机市场相对平稳，1.5普通版PSP稳定在了1800元左右（2.6可降级版），而NDSL美版及欧版也稳定在了1100元左右。iDSL供不应求，但售价也稳定在了1200元。

◆粉红色NDSL惊现大陆市场，店头售价高达1580元。

◆SanDisk(晟碟)最新发售的MS Pro Duo 4GB记忆棒可对应PSP，格式化后容量为3904MB，读写速度分别为9361KB/秒和4897KB/秒。首批建议售价为人民币1650元。





◆NDS正版卡大小的Ultra Flash Pass正式上市。该卡自带512Mb容量，通过类似U盘读卡器的装置进行烧录。售价暂定为398元。

◆G6L正式版上市，包装内将附带三张不同颜色的Lite型卡壳及一张GBA卡壳，同时包装将改为中文。

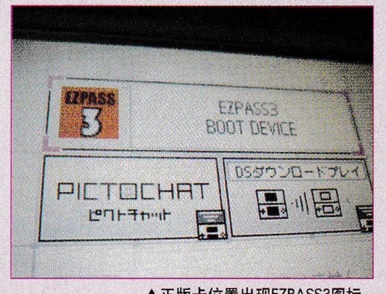
◆Ewin2系列正式上市，将同时发售分别对应标准SD卡，miniSD卡，microSD卡三种版本。其中microSD卡为NDSL专用版。

◆SC lite暂定于本月月底发售，同样支持使用microSD进行扩展。

◆PSP组棒（1939M）速度普遍偏低，请玩家注意分辨。

◆NDS专用浏览器（含GBA接口的内存扩展卡一张）国内店头售价为320元。

◆最新型引导卡EZPASS3上市，除兼容EZ系列、M3系列、SC列之外还支持最新的Ewin2。可在NDS菜单NDS卡带位置显示EZPASS3 BOOT DEVICE字样。建议零售价为145元。



▲正版卡位置出现EZPASS3图标。





HARU

身份：演员
生日：1985.03.24
出生地：广岛县
血型：B型
星座：白羊座
身高：165CM
三围：B88/W61/H91
兴趣：电影鉴赏
特技：篮球等体育运动









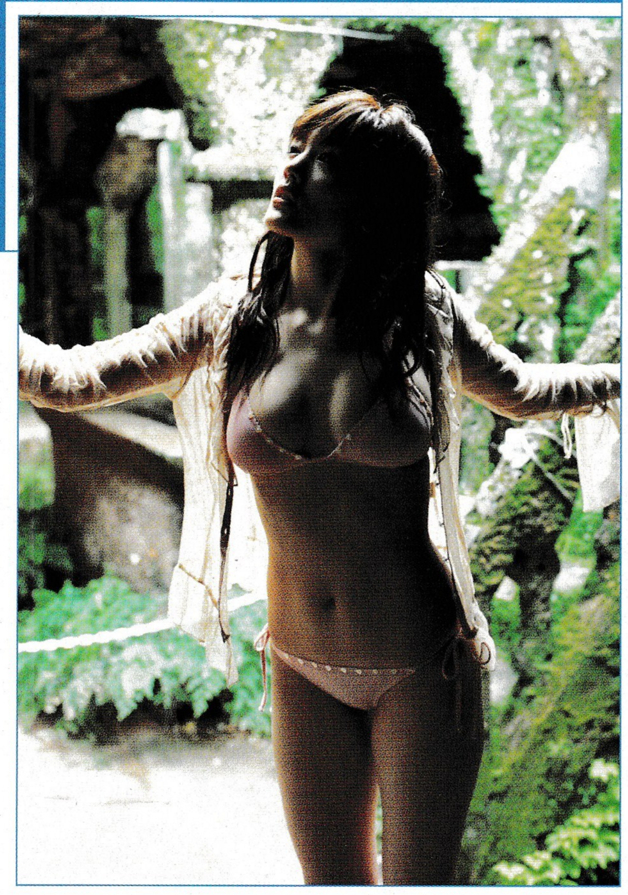






KA AYASE
绫濑 遥

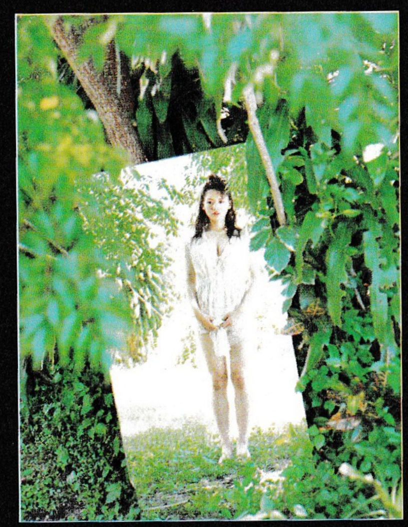


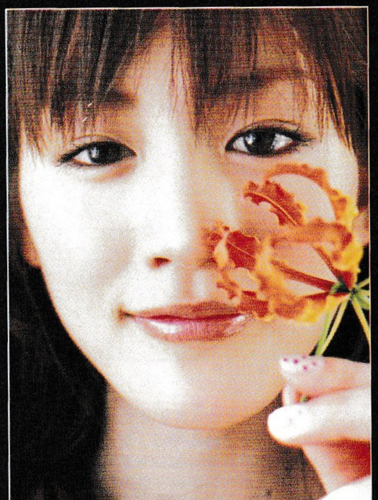










HARUKA AYASE

绫濑 遥

◇连续剧

2001.07.14 金田一少年事件簿
2003.01.07 我的生存之道
2003.04.11 帅哥医生
2003.07.02 幸福的王子
2004.01.14 暴风雨之恋
2004.07.02 在世界中心呼喊爱
2005.04.10 あいくるしい
2005.10.04 赤い运命
2006.01.12 白夜行
2006.07.03 HERO

◇电影

2001.12 JUSTICE
2004.11 雨鳟の川
2005.06 战国自卫队 1549
2006.01 たべるきしない

◇写真集

2001.11.1 birth
2004.7.23 HEROINE

◇CD

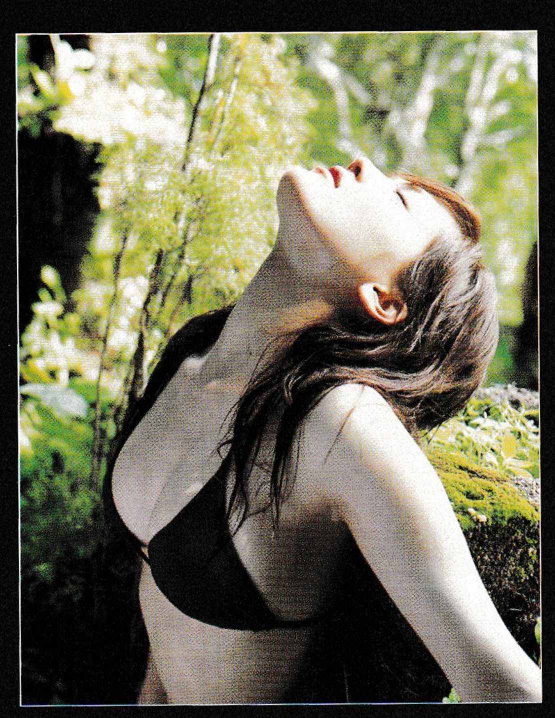
2006.3.24 Period

◇获奖记录

2000 第25回 HORIPRO TALENT SCOUT CARAVAN GRAND PRIX ／特别赏
2004.11.05 第42回 日剧学院赏 最佳女主角（在世界中心呼喊爱）
2006.05.02 第48回 日剧学院赏 最佳女主角（白夜行）




HARUKA AYASE
绫濑 遥





格斗之王XI

PS2	The King Of Fighters XI		Level ★★★★★★★★☆☆☆	
	SNK Playmore	FTG	2006年6月22日	1～2人



简评1：《KOF》的又一里程碑之作，对战游戏中的首选。（by yaksa1234）

简评2：这次移植得还不错，比原来强多了。（by SSS）

简评3：感觉音乐方面超越了前几作，耐玩度也很不错，是个不错的作品！（by Ashwu）

levelup 网友 **yaksa1234**

本作在画面上的进步是显而易见的，同时打击感以及招式的操作均保持了SNK的特色。可以说本作为以后的格斗游戏开发又开辟了一条新的道路。移植到家用机后并没有缩水的迹象，而且几乎感觉不到读盘时间。PS2版还增加了9名隐藏角色，以及新增的BGM、任务模式等，作为现在斗剧最新使用的游戏，总体感觉还是相当不错的。可以作为暑假与朋友对战时的首选。

游戏城寨 小编 **Zero**

11支队伍，33名格斗家，从阵容上来说基本上满足了玩家的要求；KULA操作手感的继承以及强化令Zero感到非常欣慰。系统方面，对局数只有一局，要一口气打倒三名对手的设定加强了对战的紧凑感，而随时间增长的技巧槽将是本作策略性的体现，战术换人以及换人连续技等五花八门的打法让游戏真正变成了斗智斗勇。而TIME OVER时的胜负判定不通过血槽的设计让Zero颇有微词。

合金猎犬

X360	Chrome Hounds		Level ★★★★★★★★★☆	
	SEGA	ACT	2006年6月29日	多人

简评1：一个字"好"，两个字"很好"，三个字"非常好"，十个字"非常好非常好非常好好"。（by jimmy）

简评2：看来为了这个游戏X360是要买定了。（by 222.94.76.）

levelup 网友 **打不倒的空虚**

本作单机部分很一般，其精华在于网络连机，正如游戏名字一样，当与朋友组队战斗时，就如同一群训练有素的猎犬奔驰在战场之上，每个人的猎犬都可以发挥其最大的优势。将敌人分割包围然后个个击破，那种爽快感是单机作战所无法比拟的，而本作的战略性以及团队协作的乐趣也只有在连机中才能得到真正发挥。此外，连机模式中也有围绕着三国争霸展开的独立的剧情。

游戏城寨 小编 **XUN**

由"《装甲核心》系列"的开发厂商FromSoftware负责开发的本作，强调了真实性和与其他机体之间的配合。为了游戏的平衡性，在组合部件方面增加了各种限制，使得系统更加复杂。与同类游戏相比，本作最大的不同点就是任何机体都无法"跳跃"以及"前冲"，只要被敌方盯上的话就很难从敌人的视野中逃脱，因此同伴的掩护在本作中就显得极为重要。

洛克人ZX

NDS	ロックマン ゼクス		Level ★★★★★★★☆☆☆	
	Capcom	ACT	2006年7月6日	1人



简评1：ROCKMAN FANS不可错过的作品。（by bobxu）

简评2：又一款GBA画面水平的2D大作降临DS平台……说不上ZX取代了在GBA上已经壮烈了的ZERO后又有了什么新的感动。应该还是推荐给动作达人玩的吧……（by 崇拜约书亚）

简评3：由于加入了EASY难度，这里推荐给所有DS玩家。（by songkai123）

levelup 网友 **bobxu**

本作是"《ROCKMAN》系列"的正统续作，故事发生在《ZERO4》的几百年以后。全程语音，CG动画，让人兴奋。虽然画面比起GBA略微有所提高，但是操作非常流畅。只可惜应该属于"《ROCK MAN系列》"特有的超BT的难度没有了，遗憾。可以说这个游戏的意义并不在于这是"《ROCK MAN》系列"的续作，而在于NDS上可以有CG动画，有全程语音。

levelup 网友 **songkai123**

对于"《洛克人》系列"的最新作，本作很好地体现了系列的精髓：流畅的操作，完美的手感，和前系列相连的剧情；各层玩家都能上手的难度分层，丰富的隐藏要素和收集系统都使它成为NDS上不可多得的好游戏。游戏剧情紧接"《ZERO》系列"，其中男女主角分别描述的2段历史不仅解开了《ZERO4》后的一些故事谜题，更增加了耐玩度；新系统生命金属的加入也使游戏增色不少。

女神异闻录3

PS2	ペルソナ3		Level ★★★★★★★★☆☆	
	Atlus	RPG	2006年7月13日	1人



简评1：很诡异的世界观，很有cool感觉。非常喜欢该系列。（by kingnei）

简评2：很优秀的剧本，很轻松的游戏，很美丽的动画。（by meetii）

简评3：从宣传来看知道它一定是款大作，喜欢转生系列的人一定不能错过！（by 死亡笔记）

游戏城寨 小编 **风间仁**

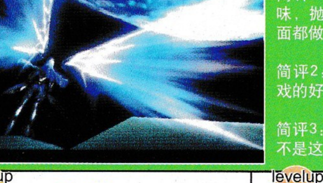
在战斗方面比系列前两作要简单许多，而本作更加强调主人公在平时与人们的交往、学习等活动。只要本着热心助人、刻苦学习的正确思想就一定会有很好的回报。游戏中连续战斗、过渡学习会导致疲劳进而引发感冒，使得短期内无法战斗，也不能很好的学习。可以看出制作人想通过游戏教导人们应该助人为乐、规律生活，还有就是要经常上厕所……

游戏城寨 小编 **XUN**

本作从游戏片头就给玩家带来一种莫名的压抑感，在实际的游戏中又不断反复一名普通中学生日常的学校生活和现实世界中并不存在的"影时间"。而玩家在日常学校生活中的交流会直接影响到"影时间"中角色的能力。倒是战斗方面比较成功，有深度又容易上手。本作可以推荐给虽然喜欢RPG，却已厌倦传统式RPG的玩家，相信你会体验到全新的感觉。

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

PS2	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき		Level ★★★★★★★☆☆	
	NBGI	RPG	2006年7月6日	1人



简评1：战斗过于单调容易使人乏味，抛开战斗系统不谈无论是迷宫画面都做得不错。（by New_Type_D ）

简评2：不懂日文的还是别碰这个游戏的好……（by RaXpo）

简评3：3的结束希望是神作的开始而不是这个系列的结束！（by yf26fish）

levelup 网友 **RaXpo**

作为PS2上系列三部曲的最后一作，游戏不论在画面还是在系统上都有了很大的革新。人设比以前华丽了很多，剧情仍然是游戏的重头戏，但有时长达一小时的连续剧情却是游戏最大的缺点。好在游戏可以跳过这些剧情，这个设定非常方便二周目的游戏。战斗系统较之二代来说有了很大的改变，原本按键组合被现在的指令选择替代，少了很多乐趣，不得不说是一个败笔。

levelup 网友 **打不倒的空虚**

作为《异度传说》三部曲的完结篇，游戏很好地完成了其应该完成的任务。无论是在故事交代上还是在系列传统上都让人时刻感觉到以前"异度"的影子。而且游戏中还出现了《异度装甲》里面的角色，实在超感动。不过缺点也是明显的：大段的剧情使我觉得这个游戏更多是用来看的，在战斗中系统的回归又让我觉得本作是"《异度》系列"的完结而非只是"《异度传说》系列"的完结？

我的暑假 便携版

PSP	ぼくのなつやすみポータブル		Level ★★★★★★★☆☆☆	
	SCE	AVG	2006年6月29日	1人

简评1：简评：SCE的又一代表作的移植作品。（by xgyocg）

简评2：暑假打发时间的好游戏。（by heero5203344）

简评3：在经历了世界杯后你是否想回到平静的生活之中呢？拿起《我的暑假 便携版》来体验一下暑假的乐趣！（by music★snake）

levelup 网友 **崇拜约书亚**

曾经在PS上陪我度过欢乐暑假的休闲佳品《我的暑假》，终于降临在掌机平台了！这次的移植SCE做得十分出色。由于有着家用机所无法比拟的随意性，游戏中所提倡的轻松、诙谐的游戏氛围在PSP上得到了更好的诠释。无论是身处在高楼林立的城市街道，还是在祥和宁静的乡村田野，相信你只要打开手中方寸间的掌机，都会立刻投入到自己虚拟的暑假世界中。

levelup 网友 **峰中幻想**

游戏带给玩家一种全新的游戏感觉，在各方面都是制作得如此的出色：充满童趣的人物设计、动听的主题曲、轻松的小游戏、还有那犹如仙境般的田园风光等，令玩家玩起来特别的有投入感。像我们这些已经二十多岁的玩家，时常都会怀念起自己的童年，因为这可是人生中最宝贵的回忆，推荐所有玩家都来尝尝这款以休闲为主的游戏吧！



本期审判案件



复杂的游戏是否能带来乐趣？

——针对日趋复杂的游戏，乐趣会不会衰减

主控方 复杂点算什么，更有挑战，更有乐趣

saytesnake

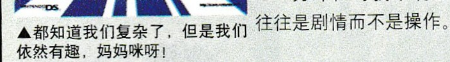
对于我而言，只要是好的游戏，越复杂我越喜欢，因为我总能从中找到无比的乐趣。我是从《博德之门》等欧美RPG走过来的，所以我才有这样的感受，只有这样，我的游戏成就感就越大。

arzero

游戏是否趋向复杂化并不重要，只要有人愿意去玩，而且可以给他带来快乐，游戏最本质的目的就算达到了。我觉得一个游戏就算稍稍复杂，但经过研究能够发现其精髓的话，就能够被人接受的。

在这个不断进化的时代，复杂度的提高是大势所趋，但是循序渐进，能让玩家理解的话，或许还是能带来乐趣的。

另外，对我来说左右游戏乐趣的往往是剧情而不是操作。



▲都知道我们复杂了，但是我们依然有趣，妈妈咪呀！

DK

更加复杂的游戏带来了更加长的游戏时间。有更长的时间享受游戏的乐趣有何不可呢。其实大部分复杂的游戏分拆开来就是一个个简单的小游戏组成的。很多简单的乐趣聚在一起就变成了复杂的乐趣。



▲ガンビット，复杂中而有深意

草莫明人

对于真正热爱游戏的人来说，有难度，够复杂的游戏需要经过仔细琢磨才能通过，乐趣就体现在这样的过程当中。经过认真思考反复实践获得胜利的成就感是简单游戏无法达到的。

辩护方 游戏，应该简单轻松就能享受到乐趣

千颜姬

游戏不是考试题，它是一种娱乐方式。针对复杂的，高难度的游戏来说，它给一小部分"先天游戏人才"带来乐趣，但是对于只求娱乐的人来说，那和自杀没多大区别。

▲四个按键，四个角色，简单充满策略性

吴双

厂商需要的是向更高层次的进步，这也是玩家所希望的。但并不是说越向更高层次进步游戏就要越来越复杂，我个人倒觉得操作简单、内容丰富、自由度高的游戏是未来游戏的发展方向，这样的游戏才能带给我们乐趣。如果玩游戏要像解达芬奇密码那么麻烦，那么它的玩家必将大大缩小（只会剩下那些类似"金田二"的人）。

幽灵

游戏只是生活中用来调剂繁忙的中和剂，我个人觉得如果太复杂，根本就没那个耐性玩下去。相反，如果是简单而有趣，大众型（连父母都觉得有趣）的才是游戏的真谛。

一部分人（包括我）在繁忙的社会上已经被麻木，需要游戏来进行调剂和放松。

00251718

游戏本来理念是什么？能使人放松，使人开心，简单，有趣。

《瓦利奥制造》为什么有那么多人喜爱？就是因为瓦利奥制造符合了游戏理念：使人放松，使人开心，简单，有趣。

现在的越来越复杂的游戏，就越来越不符合游戏理念，也就不能带给我们乐趣了……



只需要五秒种你就知道本大人多么无敌！

陪审团

舞い降りる剑

复杂——不适合调剂杂乱的生活。

简单——创造着另一种空虚。

所以，在生活紧张的时候玩些简单的游戏调剂身心。

在生活枯燥乏味的时候玩些复杂的游戏防止灵魂的麻木。

或许这就是游戏对于生活的意义吧！

苍炎的轨迹

不管是复杂游戏还是简单游戏，好玩才是第一的。为什么现在都讲究游戏性？因为这才是游戏业发展的王道。简单有趣的游戏的确令人容易着迷和上手，无论水平怎样都能给人一种快感；而当今这些操作繁琐，剧情复杂的游戏注重的却是游戏的深度，这是两种不同的风格吧。但是，无论是哪种，只要能带给我们快乐和感动就行了，何必在乎这游戏容易还是困难呢？



▲我们对于游戏的感情是一致的。

观众席

BOSS甜食者：不是有那么句话吗，难度越是大，越有挑战性啊！（貌似这句话是我自己编出来的……）

黑翼天使X：简单游戏也可以想出变态玩法，复杂游戏也可以找出简单途径。重要的是玩游戏要有正确的心态，完好的理念。

彼岸鹤：一切看自己的游戏心情，想玩哪个游戏都是自己作主的，游戏，还是快乐最重要！

newtype_perz：复杂的游戏不会带不来乐趣，而是我们已经越来越少的时间去体验乐趣了……

不语：因为复杂了，所以才会有任天堂的革命理念。

▲游戏，最重要的是开心。

裁判长Zero的庭审报告：

随着生活节奏的加快，生活方式的复杂，玩家用来玩游戏的时间越来越少。而对于动辄几十个小时的游戏来说，平均一天玩上两个小时也要将近一个月才能完成。但是，谁又能保证一天有两个小时时间感受游戏呢？随时可以拿起又随时可以放下的简单游戏无疑成为了新宠，但我们不能否定那些花时间的复杂游戏就没有乐趣。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。 本期案件主贴：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=5&ID=266972&replyID=&skin=1

一个一个偶像，都不外如此

有太多太多魔力，太少道理 / 太多太多游戏，只是为了好奇 / 还有什么值得歇斯底里 / 对什么东西死心塌地 / 一个一个偶像，都不外如此 / 沉迷过的偶像，一个个消失 / 谁曾伤天害理，谁又是上帝 / 我们在等待什么奇迹 / 最后剩下自己，舍不得挑剔 / 最后对着自己，也不大看得起 / ……

提起林夕的词和李亚鹏夫人的歌，想必80年代出生的朋友都会十分的熟悉。今天的李亚鹏夫人当年也有过困惑的时期，那时候林夕为她写了这首歌词。伴随着成长，你可能会从侧面接触到偶像的生活圈子，甚至进入这个行业，你有过"一个一个偶像，都不外如此"的感觉吗？无论偶像做出什么事情来，你都一如既往地支持他（她）吗？或者你有选择地崇拜偶像的某些天赋与才能，而逐渐忽略掉他（她）的其它行为？



本次levelup.cn 私房话的话题是：你怎么看待偶像崇拜？

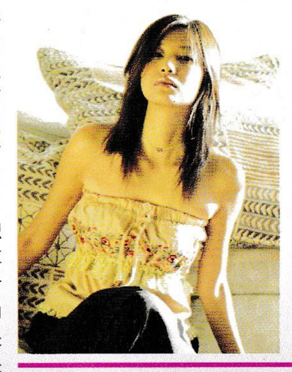
大部分青年都有崇拜过偶像，我也不例外，从刚开始的张学友到情窦初开时爱上张信哲的情歌，再到喜欢看谢霆锋非常有型地弹吉他的样子……一直到现在清新亮丽的Stephy。每一个我都有疯狂地崇拜过。买明星卡，CD（有时是正版的），MTV，写真……上Fans网站等待明星流言等等．但后来都会慢慢地停止下来．

怎样说呢，我认为崇拜偶像很自然也很正常，不过随着年龄的增长，对崇拜偶像的热度就会减退。我刚考完高考，在过去的一年里，几乎很少关注娱乐消息．就算是到了现在，放假了，我还是提不起这股劲来，虽然都有看，但已不会像从前那样疯狂地搜索了。妈妈常说，等你大了，你就不会喜欢的了。是真的，可能是因为成熟了吧！我问过跟我差不多年龄的人，他们大部分都有我这样的感觉，已经没有特别喜爱的偶像了，谁的歌好听就听谁的。哪部戏好看的就看哪部戏。不再执着于哪个明星了。

所以如果你想崇拜偶像的话就尽管去崇拜吧，不过也要懂得选择，不过现在大多明星都在观众面前保持着良好的形象，相信也不至于会教坏人吧！等人大了，自然会对这玩意儿淡的了。

——我想做个好人（levelup.cn 网友）

人生是一个不断模仿、学习与创新的历程。我们在成长的过程中，心智尚未成熟、可塑性强，容易受到外在因素的影响而改变。面对复杂多变且竞争激烈的现代社会，需要引导与激励才能健康成长。偶像崇拜的正面引导，有助于良好行为的塑造，了解它、接受它并应用它，才是积极之道。"崇拜偶像"无可厚非，不盲目崇拜即可！没有绝对好的事，同样，也没有绝对坏的事。能够把握好"度"和方向是关键。顺便说一下，我的偶像是小岛秀夫。



——冥泣（levelup.cn 网友）

目前我崇拜的小说家就九把刀Giddens一个而已，他总是让人捉摸不透，每时每刻都带给人惊喜。随着自身LV的提高，越来越多以前高山仰止的写手，拨去了他们身上的迷雾，让我一窥全貌，只有九把刀，我始终猜度不到他，这个人，写作的题材极之宽泛，桥段又往往编排得出人意表，举重若轻，真正达到了所有写手梦寐以求的天外飞仙境界。至于演艺界人士，赵丽蓉老奶奶之后，还真的很难找到可以让上帝落泪，也让我落泪的艺术家。是的，艺术家，并不是人人都配得上的称号。偶像崇拜是好事，在你还没完全成长起来的时候，总需要一盏明灯，来指引你的前进。只不过，随着阅历的丰富，偶像身上的金光会渐渐褪去。英雄还原成市井，才俊被打落凡间。很久很久之后，你会发现，这个世界上没有偶像，所有的偶像，也和你一样，都是平凡人。只不过，他们在意志力和执行力上，超越你数倍罢了。

——czk11（levelup.cn 网友）

当我早在玩泥巴的时候就有自己心目中的偶像（超人）。每天放学回家就直奔电视机前，看我偶像的节目，当时天真幼稚的我的偶像就是那些幻想出来的战士，也是只有当时的我才会有偶像。但随着我长大，社会阅历增多，觉得有没有偶像都无所谓。要说"我崇拜偶像的某些天赋与才能，而逐渐忽略掉他的其它行为"嘛还真有点是这样。以前看海贼王，那海盗罗杰就是……（哈哈）

——数码人（levelup.cn 网友）

偶像……是要对自己有用的，满足你精神上的空虚，可以说我们是在利用所谓的偶像，而不是被偶像所利用（那还叫偶像么）．盲目崇拜那种事情好孩子就不用学了，举个例子说，在下喜欢JAY的歌是因为它风格合我胃口，而且有时听着很合心境，但我不会去关注他的个人生活如何如何，因为他要引起我们的关注必须是对我们有用的东西，而不是那些影响我们学习工作时间的东西，所以，偶像是为我所用DI。以上，回答完毕。

——★真田幸村★（levelup.cn 网友）



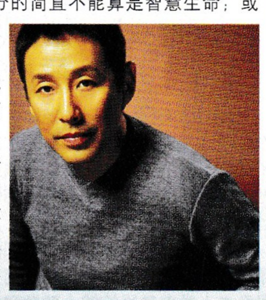
没什么好奇怪的，自古以来就有的东西，人不能没有偶像的．原始时期的图腾是偶像，封建时期的神灵也是偶像．偶像使得人有动力有希望。也可以看看那些个没有偶像的人都是什么样子，没有偶像作为目标，堕落，失去生活的方向，或者为所欲为……所以说无论怎样，都要有偶像啊！



——叉烧汤饭（levelup.cn 网友）

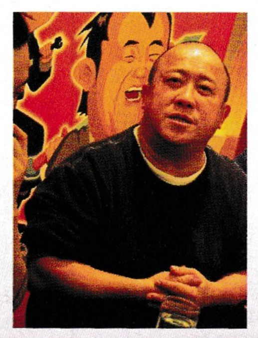


要说起来，大家都“不外如此”，区别只是能力、态度、机遇不同。这三点都占优的就是偶像。仔细想想，这三点都可以数值化，也许还可以算个总分，周杰伦100分，我泰坦15分，不外如此吧。崇拜？15分的崇拜100分的，OK，可以。这宇宙里或许还有可以打10000分的生物，在他们眼里100分的简直不能算是智慧生命；或许还有可以打负分的生物，以我们的思维却无法理解。扯远了，那就回到主题，低分的永远崇拜高分的，我觉得一切无非是“水往低处流，人往高处看”罢了——中学生羡慕大学生，大学生嫉妒博士生；挣不到钱的想挣钱，挣到钱的还要挣更多钱；没有的东西想发明出来，发明出来必然又不知足……从意识降临人类大脑的那天起便是如此，不然怎么会有所谓的发展和进步呢。



——泰坦（UCG 编辑）

首先我要说的是：我从没有过“一个一个偶像，都不外如此”的感觉。人与人是不同的（偶像也是人）。其次，对于偶像做出什么事情来，我既不会盲目地支持他（她），也不会盲目地不支持（支持这个词有点过，充其量不过是赞成或不赞成罢了）。偶像也是人，他们做的事也脱离不了人的范围。关键看我们用一个怎样的心态和角度去看待（是把他们当成“偶像”？还是“凡人”？如果我们是他（她），在遇到这种情况时，我们会做出什么事？）。拿我个人来说，我衡量一个人值不值得我尊敬、喜爱，关键看其人品和其它一些较本质的东西（然后是某方面的才能），我不会因为喜欢这个人而逐渐忽略掉他（她）的其它行为，反而会更加关注他（她）的其它行为。只要是人，难免会犯错，关键看这个“错误”应不应该犯，值不值得犯和犯完之后能否及时改正。



——吴双（levelup.cn 网友）

我的偶像观念一直很淡薄，这并非因为具备不盲目崇拜权威的伟大智慧，可能是小时候头脑较迟钝在作祟。还记得初中时初次接触港台歌曲，喜欢上了梁咏琪的歌，但那更多的是对她清纯外表和清新曲风的一种欣赏而并非崇拜。高中后由于接触了不少鲁迅先生作品的缘故，开始不那么抵触写作了，但副作用是人也越发变得FQ。我对先生的了解比较有限，也没有特意研究过他的功与过，对他的感情应该是一种崇敬而非崇拜，但他对我的影响却是实实在在地延续了N长的一段历史时期。

——六段音速（游戏城寨 编辑）

偶像其实是一种假象，往往是我们主观预期达不到的时候，崇拜的那个能达到的人。人在不同阶段是需要不同的偶像的，有的时候我们是需要根据别人不平凡的故事来督促自己的，可以说是给自己树立一个效仿的对象，这样的崇拜是对自身有益的，而崇拜到个程度就足够了。当我们逐渐对一个曾经的偶像失去兴趣的时候，那只能说明我们成长了，偶像其实还是那个而已，我想李夫人唱出“一个一个偶像，都不外如此”的时候，她曾经崇拜过的，也已经从心中消散了吧。

——玛鲁斯（游戏城寨 编辑）

如果把偶像这个词仅仅在口头说说或者是去当什么追星族，说白了也不过是些追求浮华和羊群效应。真正喜欢上一个偶像之后我喜欢的是她的一切。她的平日生活或许和我们想象的有天壤之别，或许简单的令我们失望，但我觉得这根本不足以让我去对她失望。我喜欢的偶像是因为在某一方面而喜欢上她，只要她在这方面还拥有着让我喜欢的元素，那我就永远支持下去……

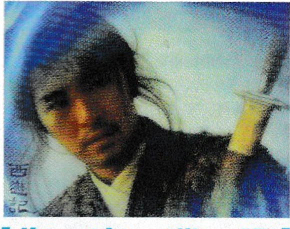
偶像崇拜说白了就是浮华的人在追求不可能得到的东西。甚至有时会产生心理病态，我喜欢ayu，6年来一直都是，这里面有她大红大紫的时候，也有现在人气一天不如一天的时候。而我不管怎样都会永远支持永远喜爱下去。这不是偶像崇拜，是对偶像的敬仰。真正热爱上一个艺人和崇拜是不同的，崇拜只是一时的，热爱是永生的敬仰。

——饭的说传乐仙（levelup.cn 网友）

其实就个人而言，我并不喜欢“偶像”这个词，特别是在今天看来，感觉就应该是随着上个世纪的旧事物一同被淘汰掉的词汇。倘要在日常用起，仅仅充当一下朋友之间玩笑性的说辞，已经足够。

只因为人人都是独一无二，他有着你所不及的过人之处，你也必定具备着他所没有的品质，所谓有得必有失，世界有时还是公平的。归根到底，“偶像”在特定的方面也不过是个普通人，一个人实在没必要将另一个人神化。当然，不管是人是物，有热衷的东西总是好事，任何人都没资格指责你的崇拜，但追随归追随，小心别走火入魔到爆出类似郭XX疯狂拥趸者“三毛抄袭我们小四”的荒唐言论就行，那可丢人丢到家了。

——鬼咒靡（友情客串）



[你一言，我一语]

把偶像当作目标，是好事；把偶像当神拜，是白痴。

——FreeWind

还在狂热崇拜？恭喜你，有个性的孩子。不屑一顾？恭喜你，你是成年人了。固定的敬仰榜样？恭喜你成年了，也成熟了。

——雪泥

偶像也是一种职业，他们应该遵从一定的职业道德，维护自己的形象是他们的义务，不应该让Fans来包容他们的错误。

——illusion0083

其实，成人以后才发觉，最值得自己崇拜的是自己的父母家人，和为了梦想打拼的人，以及在LU上的各位！

——kumo

盲目崇拜不可取.如果偶像不起到宣传积极思想的作用而拿着无知当个性的话，他就根本不是偶像。

——pspgundam

周星驰叔叔说得好呀，只要有实力，人人都能成为偶像！

——梁山土鸡

我觉得有一个偶像崇拜是一件很幸福的事。当然每个人的价值观不同崇拜的对象也不一样。不过，至少在崇拜的过程中，每一个人都是幸福的。其实不一定是偶像，一个目标、一个信仰，当心中有这些东西的时候，人就会很积极地生活下去。

——kyoku4

偶像，只是一个对幻想美好生活的人的精神支柱。我不喜欢球类运动也不喜欢球类游戏。但我崇拜巴蒂斯图塔，我心中阿根廷永远的10号！我的偶像只是建立在对其技术的崇拜，并不盲目追星！

——snake2289322

因为爱，所以爱；因为崇拜，所以崇拜。

——炎和焰扉

偶像？岩田聪！

——290668749

我的偶像是我的大姨妈！

——REMY桑

他们只是LV比我们高而已，我们总有自己辉煌的一天！

——共同巴斯德



一封全是由化学术语组成的情书是否让你看得云里雾里？而猪之间的爱情你是否又能了解？这次就让你看个够，《恶魔城》几大主人公坐客聊天室，又能聊出什么花样？让《街机室》带你回忆一下过去的美好时光后，接下来是一篇《红猪》影评。2006世界杯也已经圆满结束了，最后就来看看czk11的观战总结吧。

化学情书



楼主：3456asdf

自从那天在化学楼见到你，我平静的心中泛起了涟漪：带火星的木条遇到了纯净的氧气，燃烧着的镁条遇到了铝热剂，投到水中的钠和锂——都像那天上帝让我碰到你。

我看着你，就像戴维看着刚面世的钾，就像诺贝尔看着金黄的火药，就像居里夫人看着发光的镭，就像侯德榜看着晶亮的纯碱……

我看着你，你的微笑，像燃烧一样热烈，像果糖一样甜蜜，像光谱一样绚丽……你的腰身，像酒精喷灯上的玻管一样柔软，像毛细管一样纤细……

你的眼神，像蒸馏水一样纯洁，像岩浆一样灼热，像原子一样深邃……

啊！我以门捷列夫的名义发誓：Os At Li!

你知道碳14的半衰期有多久吗？它还不及冥冥中我等你的时间的千分之一；

你知道王水的腐蚀性有多强吗？它却怎么也腐蚀不了你在我心中的地位；

你知道金刚石的硬度有多大吗？它再硬也比不了我对你的决心和耐心；

你知道$HClO_4$的酸性有多强吗？它却强不过我看见你和别的男生在一起！

亲爱的，我需要你，就像呼吸需要氧气；就像液化需要压力。

我坚信，我们的爱情，决不会像NH_3和HCl一样，小小的摩擦就分手；

我坚信，我们的爱情，决不会像$Al(OH)_3$一样善变，遇到NaOH抛弃碱的本性；

我坚信，我们的爱情，会像氮氮三键一样牢固，像质子一样长久，像温室气体一样只增不减。

啊！我亲爱的，

如果没有你，我的血红蛋白不会再携带氧气；

如果没有你，我的ATP将不会再释放能量；

如果没有你，我的全身蛋白将永远变性；

如果没有你，我的基因将不能自我复制；

如果没有你，我的细胞将不能有一丝分裂……

除非，零下375℃时有液态的水；

除非，100℃的纯水在100Kpa时不沸腾；

除非，常温下水中能够溶解苯；

除非，钡离子和硫酸根能大量共存；

除非，浓盐酸洒到眼里不会疼——

我就离开你！

猪的爱情

楼主：kasyu

晚上公猪总是给母猪放哨，他生怕主人乘他们熟睡时把母猪拉出去宰了。日子一天天的过去，母猪日渐长胖，而公猪则一天天瘦下去。有一天，公猪突然听见主人在跟屠夫商量，要把长势见好的母猪杀了给卖掉，公猪伤心至极。于是从那天开始公猪性情大变，每当主人送吃来时公猪总抢上去把东西吃得一干二净，每天吃好后便躺下大睡，并且告诉母猪现在换做她来放哨，如果他发现她没放哨的话就再也不理她。渐渐的日子一天天过去，母猪觉得公猪越来越不在乎她，母猪失望了，而公猪还是若无其事地过着安乐日子。很快一个月过去了，主人带着屠夫来到猪圈，他发现一个月前肥肥壮壮的母猪瘦得没剩下多少肉，而公猪则长得油光。这时的公猪拼命地奔跑，想引起主人的注意，表明他是头健康的猪。终于，屠夫把公猪拖走了，在拖出猪圈的那一刻，公猪朝着母猪笑着说："以后别吃这么多！"母猪伤心欲绝，拼命地冲出去，但圈门被主人关上了，搁着栅栏，母猪看着闪着泪光的公猪。那晚，母猪望着主人一家开心地吃着猪肉，母猪伤心地躺倒在以前公猪每天睡的地方，突然她发现墙上有行字："如果爱无法用言语来表达，我愿意用生命来证明！"母猪看到这行字肝肠寸断，人类听到这个凄美的爱情故事也无不为之动容，女生们为了纪念这段爱情，开始流行减肥……



激情解说 刘翔110米栏破世界纪录

冲刺！冲刺！冲刺！刘翔冲刺了！刘翔冲刺了！不要给阿诺德任何的机会！

伟大的中国跨栏选手！他继承了中国的光荣的传统。神行太保戴宗、孙悟空、马俊仁在这一刻灵魂附体，刘翔一个人，他代表了中国田径悠久的历史和传统，在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！

刘翔，面对终点线。他面对的是全中国刘翔迷的 目光和期待。

科林·杰克逊93年曾经在德国斯图加特创下12.91的世界纪录，刘翔应该深知这一点，他还能够微笑着面对他面前的这个世界纪录吗？0.01秒钟以后他会是怎样的表情？

破记录了！比赛结束了！刘翔破记录了，击败了阿诺德、击败了杜库里、击败了科林·杰克逊！他没有再一次倒在科林·杰克逊的世界纪录面前，伟大的中国！伟大的中国的跨栏选手！刘翔生日快乐！中国万岁！

这次破记录是一个绝对意义上的破记录。没有超风速，尿检正常！刘翔拥有了自己的世界记录！

这个胜利属于中国，属于刘翔，属于孙海平，属于马俊仁，属于冯树勇，属于所有热爱中国田径的人！

杜库里也许会后悔的，他和阿诺德、特拉梅尔在群狼战术下跑得太保守、太沉稳了，他失去了自己在世锦赛上的那种勇气，面对中国悠久的历史，他失去了他在世锦赛中那种猛扑猛打的作风，他终于自食其果。杜库里、阿诺德、特拉梅尔该回家了，他们不用回遥远的法国、美国，因为他们大多数人都在欧洲生活，再见！



刘翔这个名字在北京时间7月12日凌晨再次震惊了世界，继2004年以平12秒91世界纪录成绩夺取雅典奥运会冠军之后，他在2006年瑞士洛桑田径超级大奖赛男子110米栏的决赛中，以12秒88的惊人成绩打破了尘封13年之久的，由英国名将科林·杰克逊在1993年斯图加特世锦赛上创造的12秒91的世界纪录。

《Keroro军曹》版心理测验



楼主：save

测试开始

1.讨厌做家务
YES→2 NO→4

2.喜欢收集东西
YES→3 NO→6

3.在宏伟豪宅中会坐立不安、手足无措
YES→结果A NO→结果B

4.喜欢体育运动
YES→5 NO→8

5.难以容忍比自己光芒耀眼的人
YES→3 NO→7

6.在可怕的强者面前非常老实听话
YES→结果B NO→结果C

7.喜欢吵架多于聊天
YES→结果C NO→结果D

8.有着强烈不可掩饰的,对出色异性的嫉妒心理
YES→5 NO→9

9.有10个以上的好朋友
YES→6 NO→10

10.看见别人有困难就会伸出援手
YES→结果D NO→结果E

结果见35页



《无罪的叹息》、《白夜协奏曲》、《晓月圆舞曲》
主人公坐客聊天室

TEXT BY youthew283078489

Y：大家好，欢迎大家走进我们的BBS聊天室，偶是这次聊天室的主持人，今天我们找到了三位恶魔城《无罪的叹息》、《白夜协奏曲》、《晓月圆舞曲》的三个主角：里昂（简称里），祖斯特（简称祖）和来须苍真（简称来），欢迎！

祖：大家好，很久不见。

来：如果没有这次机会，可能你也见不了大家了吧……

祖：你……大热天的你穿着件大衣要孵蛋啊？

来：哼！对于我这个两届主角来说，实在不想和你这个一次性主角过多地打嘴仗啊……

Y：其实我觉得历代恶魔城的主角应该是德拉古拉……

里：……

来：……

祖：……

Y：呃，确切的说，应该是历代都有的反派角色吧。（自我圆场ing），好了，下面希望三个大人气主角和我一起调侃一下有关恶魔城种种相关。

练级

Y：好了，三位也已经看到第一个话题的标题了。其实应该说明一个问题，恶魔城真正在中国大红大紫不得不说的是《月下夜想曲》的功劳。相信作为后辈的三位主角应该也不会反对吧……

来：听起来有点不爽，后辈。我觉得应该是我这种外型的比较有市场……

Y：呃，仓真啊，针对外型受欢迎度我会单独列出一个环节和投票来让大家选出的，你稍安毋躁。

祖：这个是事实，月下也是公认的品质最高的一作吧。

Y：里昂大叔也说点什么吧，从刚才你就一直没有发表什么言论？

里：大叔……我的年龄设定是那Konami那群家伙干的，其实你看我像大叔吗？！

Y：呃，这个不是重点吧。

里：其实我觉得恶魔城从《月下》开始就走向了和以前完全不同的分歧了。

Y：里昂的话意味深长啊，能不能多说一点？

里：之前的作品都是完全的动作游戏，并没有升级概念。这个也是恶魔城最初的定位：难度不小的纯动作游戏。但到了《月下》就完全是ARPG了，不能说这种变化不好，但至少和恶魔城的传统相悖了。

祖：但不能不说转型后的恶魔城受众面更广了。

里：吸引了更多的LU……

Y：那个……我承认，我是LU……

里：那你觉得《月下》成功的原因是什么？

Y：我？呃，简单说两点吧：育成和收集。

里：恩，应该就是这两点吧，某某怪物级的软件多了个交换，那销量就是多出了N倍……

来：其实我觉得人设是保证销量的一个要素。

祖：怎么又扯到这里来了，大家不都是出自小岛文美笔下的吗？

来：我比较FASHION。

Y：大家，不要又扯到这里来吧。里昂，其实《无罪》里也有收集要素。

里：恩，只是没《月下》和《晓月》那么多而已。

Y：所以《无罪》和《月下》的区别就是一个有RPG要素，一个没有。

来：我觉得坐在这里的应该是阿鲁卡多而不是我们两个吧。

祖：恩，恩。

Y：呃，其实《晓月》和《白夜》与《月轮》应该是也是继承了《月下》优秀传统的作品。又是在GBA上，所以自然人气很高。

里：那你的意思是，大家更爱《月下》型的，而不是《无罪》型的……

Y：其实你的《无罪》还有一个需要讨论的问题就是3D化和2D化的取舍。所以，就大部分玩家来说，他们更喜欢一个收集要素多多，能够满足他们育成欲望的ARPG吧。

战斗系统

Y：其实我觉得恶魔城的战斗系统和Namco的"《传说》系列"有点类似，每一作都有改变。

来：《晓月》的战魂。

祖：《白夜》的魔法书。

里：《无罪》的副武器组合。

Y：以及《月轮》的卡片。其实大家应该能够发现，个人感觉战斗系统之所以这样做是为了前面提到的另一个要素：收集。

来：还有让我更美型。

里：……

祖：……

Y：所以我觉得即使怎么变化，其本质是没有什么变化的。收集，然后华丽地战斗，然后再收集。

里：这个应该也是五十岚需要改变的东西吧。

Y：我个人更倾向《月轮》的卡片，那个组合太多了，变数很大。这个倒是很对欧美玩家的调调。

里：我们的作品真的只是墙内不香墙外香吗？

来：今天这个司仪我觉得有问题，老是给我们说添堵的话。

难度

Y：个人观点，GBA上的三作难度是依次下降的。《月轮》的难度最高，到了《晓月》难度就完全没有了。

来：对于一个ARPG来说提高难度有意义吗，收集和育成才是王道。

里：所以对于一个ARPG来说如何找到一个平衡点才是最重要的，不然到了后期很容易就陷入无聊的循环：收集，练级，，完全没有挑战。

Y：而我认为《月轮》一个很好的设定就是斗技场，即使到了后期也很有挑战性。不管是为了挑战自己还是收集斗技场里的卡片，虽然我到最后都没有过那个斗技场……

里：LU……

Y：……

来：我有同感，《晓月》到了后期，我有了无限MP的戒指后真的是人挡杀人，佛挡杀佛……

里：不知道为什么，我很同情那些怪物。

祖：你有资格说别人吗，你还不是花了一笔巨款买了无限使用的道具。

里：……至少我那个拿起来比他有难度。

Y：那三位希望以后的《恶魔城》难度是高还是低？

里：低比较好，不然那些玩家用起帅气的我来一点也做不到美型……

Y：……

祖：难度适中吧。

里：分情况吧，如果是《无罪》那样的纯粹ACT，难度高一点比较好。是ARPG难度就最好适中，让受众面更广吧……五十岚也不容易。

3D还是2D？

Y：从现在的形式来看，Konami还是比较倾向NDS的。而NDS相对PSP不那么强的3D机能自然也不能勉强在上面出现3D的《恶魔城》。来须的新作和公布的作品都还是2D的表现形式，三位看来什么表现形式更适合《恶魔城》呢？

来：哪种表现形式让我更美型，我就倾向哪一种。

Y：……

里：如果3D能够带来《恶魔城》那种特有的氛围，那自然3D的更好。

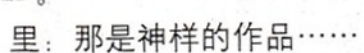
Y：那你认为《无罪》表现出了那种氛围吗？

里：应该表现出来了吧。但还能更华丽。



祖：2D和3D形式完全不一样，关系到了很多玩法上的不同。3D跳跃，攻击，解迷都比2D要求更高，如果表现不好我觉得五十岚还是老老实实地做2D吧。

Y：我觉得如何取舍3D还是2D，还是可以像现在一样。家用机3D，掌机2D。至于哪一个好，我实在不好说。就像《马里奥》一样有3D和2D。



里：那是神样的作品……

Y：我怎么感觉你在否认自己的作品……

乱谈

Y：对作品中印象最深的怪物是谁？

里、来、祖：德拉古拉！

Y：这次你们意外地一致啊，其实那老人家也挺不容易的。

祖：他不容易？我还想像他那样不容易呢！有事没事五十岚就把那个老BT拉出来露一下脸。说不定玩家说不上我们的名字，说到BOSS都认识他们……

里：我同意。

Y：《无罪》里没有德拉古拉的事吧……

里：……有死神的事。

来：当然，那个骷髅是BOSS啊。

祖：能不能让我们，让玩家有点新鲜感吧……

Y：你们觉得鞭子好还是剑好？

里：当然是鞭子，只有血统纯正的贝尔盟特家族的人才能享有这把鞭子。

来：SM的血统……

里：你……

祖：那些道具太老土了吧，我觉得《月轮》里那小子组合出来的武器才是王道，拳套都有。

里：你们两个不要破坏了我们家族的传统。

来：SM家族……

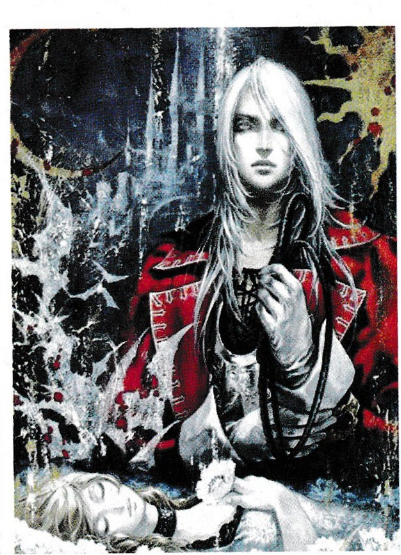
Y：……

里：我已经不能忍受了，今天我就要华丽地把你推倒，然后用鞭子抽抽抽……

来：本性显露出来了……

祖：快说结束语了吧，不然这里会被闹翻的。

Y：呃，好。那这次恶魔城专题聊天到此结束，我是这次的主持人youthew283078489，感谢里昂，来须苍真和祖斯特……OUCH！谁拿鞭子抽……





街机室

TEXT BY shit

街机室，一个公共娱乐场所。玩游戏的地方。然而它带给我的，远不仅仅是游戏那么简单，多年之后回想起来，占据我脑海的不是那些当年令我痴迷不已的游戏。 而是一种生活，一种感受……

一：路边的街机室

我永远都会记得，当我还在上幼儿园的时候，第一次玩到了街机。妈妈抱着我，幼小的双手奋力摇动和拍打着控制台。那个游戏叫“雷龙”。

几年过后，我已是一名小学生。有一天，发现在自己每天上学放学的必经路上出现了一个街机室。这是一个私人自己用数块大木板建造起来的一个小屋，只有大概4平方米大小，里面拥挤而不失齐整地排列着5台街机，明显的私搭乱建产物，不过在当时那个年代，这样的事情数不胜数，自然也就没人会来干涉。当时我只觉一阵兴奋，并不知道这里会成为我童年的一个重要片断。

也许是天性使然，虽然具体过程现在已经记不太清，我似乎是顺理成章地迷上了这里，成为了这个路边街机室的常客。也许是因为游戏，也许是因为玩伴，也许就是单纯的因为这个街机室，到底为什么？说不清。

这个街机室坐落的地方叫二小区，所以它就被孩子们俗称为“二小区街机室”，后来干脆直接简称“二小区”。

二：老板

每天早上8点钟左右，总会有一个高大的身影默默地出现在被一把大锁封印了整整一晚的二小区街机室前面。用一把被孩子们看成人间至宝的钥匙缓缓打开铁锁，开始一天的生意。

这个人就是街机室的老板，一个50岁左右的伯伯。几缕白发，一副相当厚实的老花眼镜，一个魁梧的身躯。现在我都认为这绝对是一个经典搭配。权威，高深，强大，一个街机室老板应该具有的一切他都有了。



和他一起管理这里的还有一个也是50来岁的婆婆，再笨的人也能一眼看出她们老夫老妻的关系。伯伯总是上午来，中午回去，下午又过来接婆婆的班。一切都井然有序，多年不变。

我一直不明白的是为什么这样两个慈祥的中老年人会自己苦心经营这一家小小的街机室，整日和一些玩闹不羁的小孩子在一起。 他们自己的孩子，我一次也没见过。我天天来这里，肯定自己总有一天会从老板们不经意的口中或是某个自己偶然撞见的感人场景里知道答案。结果我等了整整一个童年，也没有等到那一天。

三：劫数难逃

上小学4年级的时候，我去“二小区”的时间已经和每天上学一样的准时，有规律。爸爸妈妈可不是傻子，迅速发现了我这个已经无法自拔的嗜好。他们采取的态度是“适量允许”，这个词初听起来好像是一种宽大政策，让人舒心。不过我是尝尽了其中的苦头。首先，这个“适量”可没有一个白纸黑字的标准，完全凭的是他们自己的感觉甚至是当天的心情。 再者，在“适量”范围内他们能允许，但是一旦超标，那绝对是要严惩的。当时对待一个小孩子，怎么严惩？自然是以打为主，骂为辅。 所以现在想来自己当时也算半个为自己信仰牺牲的烈士了。



为了控制我的痴迷程度，来游戏室逮我已经是父母的常用手段。只要来一次，就算不能当场擒获，也多半能抓到个罪证。 当时小学里每天上午课间有一次“加餐”，学校要求每个学生自己带餐具，所以我每天中午自然要把餐具带回家洗。而我一进游戏室，就什么都忘了，每天被时间催走的时候还深深地沉浸在方才的激烈之中。 所以把餐具忘在“二小区”是常有的事情。 当回家后才想起自己忘了东西时，那已经是劫数难逃了。

四：小社会

“二小区”绝不仅仅是个游戏室。我每天可以在这里遇见很多来来往往的小学生，初中生，甚至不少高中生。大家在这里可是什么都谈，从某个游戏的研究心得，到街区间的一些暴力事件，再到社会上的各种变故，甚至是世界形势等。这可都是孩子们十分感兴趣的话题，至少在我看来，自己当时对于社会，国家和人性的基本认识都是从“二小区”这个小型社会开始的。

经常来游戏室的另外一个好处就是可以学到不少十分新颖和时髦的语言。装正直，搞笑，扮酷，骂人等等的用语应有尽有。每当在这里听到什么新的“言子”，我都会牢牢地把它记在心里，以备后用。这真是一个相当好的学习场所，真正做到让我们“在娱乐中学习”。不得不承认，“二小区”绝对是最早培育起我幽默感的地方，这里是我的第二个学校。



五：朋友，亦敌亦友

如果一些人经常聚在一起，做一些共同喜爱的事情，而彼此却没有成为朋友，那真算是天底下最怪的事情了。 “二小区”的熟客可远不止我一个，渐渐大家熟悉了，话就开始多了起来，有时一起打闹一下也是完全合理的。不过这些都是建立在游戏的基础之上。而有的时候游戏本身也能将这种由它自己构建起来的关系亲手破坏掉。 最常见的例子莫过于两个原本的朋友因为一次在游戏中为了自己的利益而产生了冲突，从而很果断地彼此绝交，从此形同陌路，老死不相往来。

如果再把这种关系深究一点点，“游戏朋友”其实就是变相的“酒肉朋友”。这样的友谊在现实利益面前没有丝毫的抵抗力，一旦友情跟金钱产生矛盾，多半会立刻土崩瓦解，甚至相互出卖。 当然，这样的说法不可能是绝对的。游戏室里也是能够交到真正知心的好朋友的，不过机率极低。

六：钩币

当时一块钱能换4个币，快的用不了十分钟，一般人不出半小时就没了。而当时那个年代本来就不富裕，孩子们手里的钱自然是十分有限。每个人都觉得自己手里的币不够玩，在这样的大环境下，自然而然地产生了一种“钩币”的方法。其实就是用一根前端被弄弯的植物杆伸进投币孔，再通过上下的拉动来触碰里面的感应装置，从而产生跟投了币一样的效





果。不过据说钩币工具的材料，制作方法、钩币手法和时机都有严格的要求，所以这样的“神技”只被极少数的人所熟练掌握。虽然每个人心里都有着钩币的欲望，但是因为各种原因被老板当场抓住的事例大家也见过不少。钩币在“二小区”可是重罪，一旦被抓住，下场就是被老板无情地驱逐，从此不准再踏进“二小区”的门槛。所以谁也不敢轻易尝试。

一次偶然的机会我通过邻居认识了他的同学，那个人居然就是在“二小区”赫赫有名的小混混“李皮”！更重要的是，他知道钩币的方法！我们成功说服了他，使其同意传授钩币技法。首先是材料，我记得很清楚，是在田间很难找到的一种外形类似芭蕉树的植物。还要专门找植物上那种已经成枯黄色的茎，小心扳下来，再用火将前端烧成一定弧度的半圆。这就是所谓的工具了。之后李皮给我们两个讲解了钩币的具体方法，我每一句都记住了。

到了上阵的那天，占尽天时地利的我还是失败了……也许是因为胆子太小，太怕被发现，“二小区”对我实在太重要。

七：下暴

“下暴”貌似是我们这里的一句土话。说白了就是抢钱的意思。我读小学的时候，社会治安跟现在可没得比。上学放学路上碰上几个拦路劫财的大孩子绝对不会让人感到意外，更多的是感叹自己的倒霉。下暴的现象在游戏室里更是普遍，我因为早早认识了在“二小区”声名显赫的小混混“李皮”，所以在这方面免去了不少的劫难。有一次跟他一起玩，李皮成功下暴后居然还打算分我两块钱。我没有要，不是不敢，而是不想。我跟他关系虽好，但只求自保，绝无谋财之想。

但是我还是被抢了。抢我的居然还是第一次出来抢钱的初中生！当时他们大概有5个人，把我从游戏室里硬叫了出去。我当时身上正好有10块钱，只觉一阵惶恐，不过听他们说了几句话后心中立刻又燃起了希望。我在游戏室混可不是一两个月的事情了，我太了解下暴的人，一听他们那些十分业余的说辞和那硬装凶悍的表情就知道他们毫无经验。不过他们毕竟有5个人，也明显不会接受出师不利的事实。我知道如果把对方惹毛了我是不会有好果子吃的。经过一番论战，最后我们达成协议。他们抢我5块钱，留给我一半。而我是十块钱整的，他说他有5块零钱。就这样，我给他十块，他找我5块，相当滑稽。

二小区街机室是我童年不可磨灭的一段经历。我上中学过后，很少经过二小区了，某一天路过时，突然发现它已不在了。当时并没有特别的感触，后来才慢慢感到一种失落，深深的失落。也许它对于我真的太重要。

谨以此文，略表纪念。



闲云潭影话红猪，物换星移说成长

——宫崎骏电影《红猪》观后感

TEXT BY 雪竹



究竟，什么是成长？

一张面目全非，被涂抹复涂抹的照片，记录了壮志绸缪的过去。只是，这一切，都被自我给否定了。似是一个毒咒，罗素将自我束缚在一张猪脸下，——《红猪》。

离群索居一般，在孤岛上面休憩。再到酒吧里，酒不醉人人自醉。和吉娜的谈话间，更让人想起黯然销魂。罗素，他背负了太多的自责，也承载了太多的愧疚，一段叱诧风云的飞行回忆，也逐渐埋藏在忙碌而平淡的赏金生活里了。沧海桑田，连自我都不愿面对，这究竟是怎样的遁离啊？罗素，也一定是经过了一段心理的成长，才知如此境地——洋溢的热情，燃烧的青春，风华正茂时，他曾和志同道合之友契谈阔言，在阔远天地里飞翔。但军旅生活中的生离死别不堪回首，仿佛一次洗礼，浇退了激情，人生阅历的增长伴随着磨去的尖锐，碌碌的奔波，是的，成长，在一种理智面前好像变得了悲欢离合总无情了。一张磨似的脸，将曩昔的纠葛埋藏。

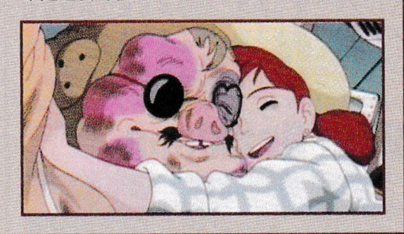
当我以为，这样的时光，就要燃尽而成灰般飞散时，急转直下的镜头出现了。

一头红色的短发，坚毅而果断，伶俐而细致的女孩，菲奥，一下子让人感受到了柳暗花明。她挑灯夜战设计着飞机，悉心改进，大胆突破，再而为了自己的责任心去试飞苦心经营的成果，她无畏地坐上了红猪的飞机。这一切，仿佛挑战了原有的定势，这一切仿佛都是青春的阐释，柳暗花明般带了新鲜的气息。

随后，为了名誉，为了女人，也为了自己，罗素开始了一场斗争。从飞机上的俯冲盘旋反转追击的争雄夺雌，到走到水中依然那么执著地守护着自己的底线，最后豁达的一笑——哦，红猪，找到了自我，将自己的毒咒解开了，一下子，云淡风轻。

成长，意味着逐渐的长大，成熟。洞察了世态万千，自然也有很多失望——少年心事当拏云，曾几何时都是这么的心高气傲，壮志凌云，也有着模糊的理念，但是往往我们只是以卵击石，随波逐流到后来的都只是磨灭的希望和黯然的消退。乃至于因为逃避而将自我锁在一个封闭的心理状态里面，不愿回首，不愿迎接，锁了咒一般的痛心疾首。

但是，成熟是需要经历境界的。突然想到了“看山是山，看水是水”再而“看山不是山，看水不是水”再到“看山还是山，看水还是水”，心境在漫漫的刷洗里面成熟，但并没有泯去的还是一片赤诚之心。大方无隅，大器晚成，大音希声，大象无形。到最后，阅尽沧桑始是真。雄心壮志也许消退了，但是自我的追求始终是存在的。灵魂飞升，引领着自我的努力——而褪去了自我的桎梏，也更让人领会到成长的含义——努力着，奋斗着，无悔着。一切都是进行时，而不是过去时。



《Keroro军曹》版心理测验测验结果

A KERORO军曹型人格
自信心极强，同时亦会审时度势，做出有利于自己的选择，遇到挫折时常常会逃避现实，但有着屡败屡战的韧劲，对金钱的执念也很惊人，此类人格还是有点可怕的……

B TAMAMA二等兵型人格
典型的双重人格，知道用什么样的方式能讨人欢心，常常用可爱的举动掩饰内心真正的想法，有着相当强烈的嫉妒心，一旦嫉妒能量突破极限，会有判若两人的暴走反应！

C GIRORO伍长型人格
思维直送，不善于口头表达，认定的事情或钟情的对象一定会追求到底！有着不轻易动摇的行事准则，也会为朋友两肋插刀，如果可以容忍他的顽固强硬，那便可以以命相托！

D DORORO兵长型人格
心地光明磊落，正义感极强，但也不会强迫他人接受自己的信条，其实也可以用“深藏不露”来形容，往往会有出其不意的特长或才艺，对人非常温柔，是善于倾听的好人！

E KURURU曹长型人格
以自我为中心，基本不顾及别人的感受。非常聪明能干，却不太愿意把这种聪明用在正途，因此会给自己和他人带来危险和困扰。完全不在乎别人的评价，是我行我素的典型！



十二个关键词 不完全解读本届世界杯

TEXT BY czk11



A for Argentina



《Don′t Cry for Me, Argentina》，每当我在心中把这首歌浅吟低唱，总感到莫名的无力与哀伤，阵阵袭来，不可抑止。果不其然，天才的阿根廷人又充当了一回悲剧英雄的角色，再一次被挡在四强门外。宿命？我不这样认为。断送阿根廷人锦绣前尘的，与其说是日耳曼汉子钢铁般的冷静与强悍，倒不如说是他们自己的懦弱与保守。那支狂放潇洒的阿根廷队仅仅在小组赛上昙花一现，一进淘汰赛，立马被打回原形，血性全无。“此情可待成追忆，只是当时已惘然”，我知道，佩克尔曼一直在寻找对阵塞黑时，几近完美的天作之合，如果让他找到，那么，潘帕斯高原上的雄鹰将振翅高飞，无可阻挡。可惜，这需要时间。精明的少帅克林斯曼会给他的对手这个机会么？当然不会，所以，德国人赢了，走得更远，而他们，输了。

十年磨一剑，霜刃几多试，阿根廷，请不要哭泣。克雷斯波虽已老去，但罗米却还在当打之年，更有梅西，特维斯等长江后浪推前浪。江东子弟多才俊，卷土重来未可知，四年后的南非，一样大有可为。

B for Beckham

贝克汉姆，这个星球上最有名的几个金发帅哥之一，英俊，年少，潇洒，多金，万千少女的梦中情人，就算已为人夫，魅力丝毫不减。他是明星，模特，封面人物，领导时尚潮流的绅士，当然，除此之外，没有人会忘记他是一名球员。伟大的足球运动员——贝克汉姆。

他是偶像派中最有实力，最会踢球的，也是实力派中最具偶像气质的，矛盾的集合体，黄金右脚。他的任意球，天外飞仙，无比精准，一次又一次地拯救伤兵满营的三狮军团，挽狂澜于即倒。可惜，小贝只是人，不是神，当所有人都把希望寄托在他身上的时候，他承受不住这压力，垮了，英格兰也随之止步八强。场边两次流下悔恨交加的泪水，是这个男人在世界杯上的绝唱。他，生在最好的时代，得以一个球星的身份成为全世界的偶像；也生在最坏的时代，Hope for the best and prepare for the worst，壮志未酬，英雄挽歌。



C for Cristiano Ronaldo

本届世界杯的新人王是谁？FIFA的说法是德国队的波多尔斯基，诚然，作为一名年仅21岁的前锋，独中三元的他确实有骄傲的资本。但更多的人在自己心里，把这一荣誉颁给了葡萄牙队的天才小将——C罗。是的，相信我，要不是因为他与鲁尼剪不断，理还乱的球场恩怨，C罗将不仅仅是无冕之王。

年轻的葡萄牙队，老迈的菲戈，漏油的中场发动机。更多时候，我们把期望寄托在C罗身上，他的矫健，他的速度，无一不是刺穿敌人罩门的利器，风驰电掣，一骑绝尘。葡萄牙队在赛后能被FIFA评为最具观赏性球队，C罗居功至伟。他是天使，与英格兰那场死斗，让他一夕成名，在葬送了小贝们晋级希望的同时，也让无数葡萄牙人山呼万岁；他是魔鬼，与鲁尼的纠缠，直接导致后者被红牌罚下，泪别世界杯，一瞬间，他就成了“全英公敌”，狠角色鲁尼早已放下话来：回到曼联，要你好看。

是耶非耶？很难说清，为时尚早。只希望，最年轻的这个罗纳尔多，不会生如夏花，只开一瞬。

D for Dutch

荷兰人一向很悲情，于今尤然。全攻全守，橙衣风暴，倏忽而来，又倏忽而去，即使在荷兰三剑客大放异彩的鼎盛时期，他们都没能取得与自己的天才相匹配的成绩，两次亚军，无冕之王的尴尬。

现在这支荷兰队，更年轻，更有冲劲，可惜，脚法不再细腻，也欠缺了一份成熟稳重的大家风范。于是，他们只能带着16黄4红的伤心回忆离别世界杯，少帅含泪，来年尤可为否？不知，不知，只是小范呀，你真的该好好磨砺下这些楞头青的棱角了，世界如此美妙，他们却如此暴躁，这样不好，不好。

F for Figo

有人说，如果没有齐达内，菲戈就是这十年来最杰出的中场球员，吾深以为然。既生瑜，何生亮，每个与天才并世的普通人都会发出这样的悲叹。是的，菲戈远没有齐祖那么惊才艳美，集万千宠爱于一身，但他很努力，一直很努力，从1991年世青赛到2006年世界杯，老菲戈前进的步伐从未停止

2006年7月6日，德国慕尼黑安联球场，一场属于一代中场大师菲戈和齐达内的交锋，葡萄牙还是没能打破31年不胜法国的宿命。菲戈面对大半个空门，轻轻一顶，依旧偏出，黄金一代最后的战士，也倒在了决赛之外。

赛后，齐达内贴在菲戈耳边轻轻低语了几句，是祝福，是惋惜？我们无从得知，也无法对他们谁优谁劣做一番评判。因为，没有输家，这是两位球场上的老艺术家共同谱写的最后绝唱。从此，广陵散绝，弦断音消，徒留后人为之怅然良久，每一次回眸，嗟悼不已

H for Huang Jian Xiang



很多年以后，也许我们会忘记意大利是怎样捧起金光闪闪的大力神杯，齐达内又是如何以一张红牌结束自己的职业生涯。但，就算记忆再模糊，时光再飞逝，这个激情四溢的夏天，注定会和“黄健翔”这三个字一起，埋藏在我们记忆的最深处，永远无法剥离。

意大利对澳大利亚，声嘶力竭的三分钟，让全世界记住了一位伟大后卫，一段激情演说，同时，也让他声名鹊起。

黄健翔，黄健翔，黄健翔，自那之后的一个礼拜，不论你上什么论坛，总能看到这三个字阴魂不散，盘踞其上。

不得不赞叹下互联网的伟大，一夕之间，“他不是一个人在战斗！不是一个人！”被无数人戏仿，以飓风的速度，刮遍了整个虚拟世界。黄同志拜这神圣的互联网所赐，一不小心就成了世界级名人。

当然，如此的疯狂，一定不会人人叫好，斥之为丧失职业道德者大有人在。可是，拜托，足球本身就是一项大众娱乐活动，多点激情，多点无厘头不好么，难道，真的要我们回到刀耕火种的时代，您才甘心？

唔，顺便提一句，被黄老师目之为灵魂附体的意大利左后卫格罗索，在此后的几场比赛中果真神勇无比，发挥得异常出色，是淘汰东道主德国队的不二功臣，当得起“伟大”这一赞誉。黄健翔，黄老师，真先知也！

I for Italy

除了蓝衣军团的死忠，我想没有人会在世界杯开幕前就看好这支内忧外患不断的哀兵之师。饱受国内电话门事件的困扰，很多大牌球星都在考虑自己来年的出路，患得患失，再加上时不时的肌肉拉伤那么一两个，这样的队伍，真的能在世界杯上心无旁骛，奋勇争先么？

答案是，可以。运气使然也好，战术对路也好，一路无强敌也好，总之，能捧起大力



神杯，已经很好诠释了“知耻而后勇”这句老话。

还有人说意大利队是光靠脸蛋吃饭的“男模队”么，没有了，意大利人用他们精彩的表现让全世界闭嘴。更犀利的进攻，更稳固的防守，进12球丢2球，除了场面上略显沉闷，我们真的不能再苛求什么了。艺术足球也好，攻势足球也好，都低下了他们高昂的头颅，向防守足球俯首称臣。意大利的防守反击战术，有多可怕，问问最后两分钟连丢两球的德国人就知道了。功利？确实功利。但在新时代的浪潮还没流行开来前，真的，你就只能忍受这种功利了，因为，这是世界杯，不是表演赛。

K for Kahn

老骥伏枥，志在千里；烈士暮年，壮心不已。卡恩，也老了，02年那头不屈的狮子，那个荣膺金球奖的钢铁门神，渐行渐远。虽然，他已不再是德国队的正选门将，出场时间更被状态神勇的莱曼挤压到趋近于零；虽然，他只在无关痛痒的季军争夺战上，王者归来，小小地再现了一下昔日辉煌。

但在我心中，他还是永远的世界第一门将，因为，他有一种气质，是当红炸子鸡莱曼，布冯等人不具备的，是的，永不屈服，永远的战士——卡恩。你可以鄙视他日渐老迈的身手，你可以嘲讽他又慢了半拍的反应，然则，就算是这个星球上最伟大的射手，在他把守的大门前依旧会颤抖。因为，你面对的与其说是一个人，倒不如说是一只择猎而噬的狮子，猎物，就是你脚下的那只皮球。

德阿点球大战前，卡恩，莱曼，两个男人交叠的双手。他们在传达些什么，没人知道。我只知道，莱曼能扑出那两个点球，绝不会是因为谁谁事先给他塞了张小纸条。他的背后，是卡恩无比期待的目光，他，他在那一瞬间不是一个人在战斗！不是一个人！



O for Owen

短短的1分40秒，欧文在留下了猝然倒地的悲怆身影后告别了他的第三届世界杯，当然，很有可能也是最后一届。

回首前尘，18岁的欧文是多么的意气风发，少年才俊。法兰西惊天一射，世人侧目，追风少年，实至名归。怎么会，怎么会，又旧伤复发了呢？天妒英才，一次次无情地用伤病打击他，消磨英雄的斗志。还好，他是在足球场上倒下的，“醉卧沙场君莫笑，古来征战几人回”。绿茵，是他梦的起点，也是他梦终结的地方。以这样的方式告别98黄金一代的辉煌，未尝不是一件好事，“瓦罐难离井边破，将军终须阵上亡”，马革裹尸而还，此亦大丈夫也。

“出师未捷身先死，长使英雄泪满襟”，4年后的南非，还能看到欧文矫健的身影么？恐怕很难。那么，注定今生好梦难圆的话，就让我们来世，英雄再见！

R for Ronaldo



现在的小孩，很难理解我们这些奔三的老家伙，对上世纪黄金一代的孺慕之情。所以，他们可以肆无忌惮的嘲笑齐达内，嘲笑菲戈，嘲笑欧文，嘲笑肥罗，嘲笑一切老去的英雄。

但是，我们不能。对这些用他们的热血与激情，在我们的青春上刻下一道道闪亮痕迹的伟大球星，我们只有崇敬，只有叹息。最多，再加上那么一丝哀其不幸，怒其不争的不甘。

罗纳尔多老了么？老了，的确老了，速度慢了，跑动不积极了，射门也没以前那么势大力沉了。英雄总会迟暮，这是人世间不变的真理。一次次的错失良机，让他在小组赛前两场形同梦游，乏善可陈。

杀手始终是杀手，你总是不能掉以轻心。对日本，对加纳，3粒进球，一次完美的救赎，也让他完成了世界杯射手王的伟业。依稀之间，我们看到了98年那个潇洒少年，扬眉剑出鞘的影子。

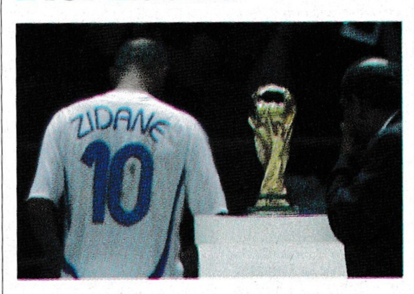
可惜，神奇的罗纳尔多遇上了更神奇的齐祖，终结了他的世界杯之旅。不过，对这个胖子，我们真的不能要求再多了，他很拼命，直到巴西队出局的最后时刻，他还在对方的禁区里游弋，努力寻找破门良机。他摔倒了，然而，没有点球，什么都没有，命运之神，这一次没有眷顾骄傲的巴西人。仰望苍穹，英雄留下了伤心的泪水，是的，一切都结束了……罗纳尔多这个名字，将载入历史，和他的前辈贝利一样，开始成为后人追赶的目标……

V for Victory

青青子衿，悠悠我心；但为君故，沉吟至今。谁没有自己心仪的球队呢，为之魂牵梦萦。辗转反侧。半夜三更，借着屏幕上的点点微光，一窥心中的圣殿。他们的胜利，引爆了球场上万千观众的激情，也让电视机前的我们，热泪盈眶。多少个不眠之夜，多少次百转千回，热血，始终沸腾……

很奇妙的运动，没有失败者，每个人都可以在其中找到自己缺失的那一部分。巴西的灵动，阿根廷的狂放，法国的高贵，荷兰的潇洒，德国的坚强，90分钟的激情释放，让灵魂升华。We are champion？Yes，you are the champion。感动着所有人的感动，哀伤着所有人的哀伤，这一刻，你的心，连通世界。

Z for Zidane



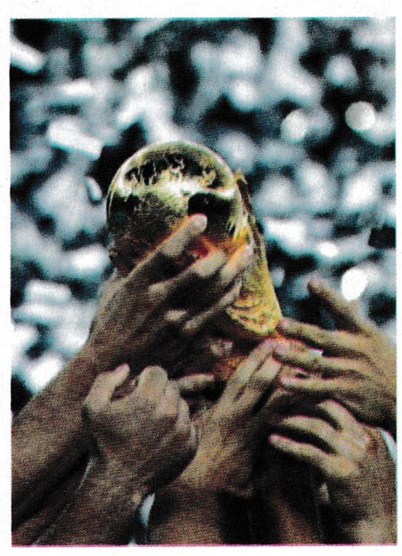
什么是大师？三届世界足球先生？世界杯冠军？欧锦赛冠军？金球奖得主？都不是，大师，其实是一种境界，“独步天下，吾心自洁，无欲无求，如林中象”。当今足坛，公认的大师只有一位，是的，齐达内，我们的“齐祖”。

点球，红牌，告别。齐达内踢完了最后一战，他带着完美的生涯和不完美的结尾离开了。也许这就是命运，完美只是短暂的瞬间，可遇而不可求，不完美才是永恒的必然，才是真实的人生。

他后悔么？如果没有那张红牌，最后的结果也许会不同，也许不会。他本有机会用第二个世界冠军，来为自己的球员生涯划上完美的句号。但，为了某些心底里最珍视的东西，他毅然选择了不完美的那个结局。

我们是局外人，所以，大师蒙上了污点的告别演出，不需要我们去指摘，去苛责，再往他的心伤上撒把盐。忘记那张红牌吧，永远记得他的魔幻传球，记得他的马赛回旋，记得他的天鹅独舞，足够了……

结语：四年一度的盛会终于圆满结束，在这激情的31天里，伴随着赛场上的22名战士，我们一起经历了欢笑，泪水，喜悦，遗憾……2006年的世界杯是回归正统的一届世界杯，其实，没有冷门就是最大的冷门，想逆天？等4年以后吧！各路英雄，南非再见！







看完足球看石头!

TEXT BY 疯狂的石头

——你所不知道的石头

《疯狂的石头》，一部横空出世的中国电影，镜头剪辑的黑色幽默，2006年最火爆的国产电影佳作！从一开始那个从过江索道缆车里失手掉下的可乐罐砸碎偷学车的包头的车玻璃开始，我还没有在哪一部片子里看过如此密集的精彩场面和贯穿始终的黑色幽默。对这个电影，要说的实在太多太多，每个镜头都值得细细玩味，更不用说那些“平行剪辑”、“画面切割”等新潮的电影技巧了，哪怕对这个电影的评论都因为电影本身而显得精彩，比如“《疯狂的石头》继承了黑色幽默电影的光荣传统！盖·里奇、昆汀·塔伦蒂诺及所有无厘头港片在这一刻灵魂附体！在这一刻，宁浩不是一个人在拍片，他不是一个人！”

这部电影其实可以回味的地方太多太多，环环相扣的情节和精心安排的细节足见导演和编剧的功力，相信您看了如下文章之后，一定会再拿起DVD重新品味一下本片的……（注意：本文涉及剧透嫌疑，建议您至少完整地看过本片一次之后再来阅读本文。）





“流氓！”

电影开场片段中，谢小盟在缆车上对着美女胡编乱造那段“城市是母体，我们生活在子宫里”的话出口后，车厢内一个妇女说“流氓！”。而后的影片中，三宝和包头被困在阳台那段，当三宝从阳台翻过去的时候，下面打麻将的妇女说：”流氓！”，大家有注意到么？这两个是同一个人！





道哥的女朋友

当道哥女朋友菁菁打电话叫道哥出来陪她玩的时候，镜头并没有给出菁菁的正脸，但是对准了菁菁腰部的纹身。后面谢小盟喝多了去厕所看那个女孩的时候，镜头也给了女孩腰部的纹身，表明她就是道哥的女朋友菁菁，这是导演刻意埋下的伏笔，你注意到了吗？

千手观音

在千手观音表演者里面，第一排那个戴眼镜的居然是个男的，而他其实就是保安队的小眼镜。





刘德华

刘德华的音乐在影片内共出现过3次：第一次是缆车上菁菁用高跟鞋扎谢小盟之前，她摘下耳机，可以听出正在播放的是刘德华的歌曲；第二次是包头和三宝开着破面包，三宝在听完彩票消息后转台，播放的也是刘德华的歌曲；第三次是道哥抓奸在床的时候，房间的音响放得还是刘德华的歌曲。这三首歌都是同一首歌，你听出来了吗？

黑皮的三只手

我们一般用手势表示“三”的时候都是把大拇指和食指扣起，中指、无名指、小拇指竖起，也就是OK的手势，而当黑皮去寺庙门口买票说“三张”的时候，他是用用大拇指、中指、无名指竖起，食指和小拇指钩起，知道为什么吗？ 这是典型的小偷手势！



三宝的裤衩

三宝翻完阳台后，到楼下前台去要大门钥匙的时候，一个小姑娘拿一个印有QQ气球进来，然后看了三宝裤衩一眼，接着三宝不好意思地用衣服围住了自己的裤衩，这是因为他的裤衩上印的全是QQ！





真正十米！

▶▲麦克一说要发票，这个奸商就偷偷剪短了一截绳子……



香港的麦克在向《碟中谍》的阿汤哥致敬的时候，却没想到垂吊的绳子短了一截，被小军给羞辱了一番，还差点被闻声赶来的包头抓住。经验丰富的麦克怎么会算错了房顶到地面的距离呢？这个错误当然不怪他了，大家应该还记得影片开始麦克买绳子的时候，那个小贩先说“真正十米，保质保量！”后来一问麦克要发票么？麦克说要，这个奸商就偷偷剪短了一截绳子，这才造成了麦克的尴尬……这也算是“中国特色”吧……







黑皮的三只烟

黑皮第一次进罗汉寺里面对着关二爷讲话，一下子点了三根烟，这当然不是因为他的烟瘾大啦。稍后小军不小心触动了警报，他们跑的时候有个摔碎的碗和一地的米饭还有烟，原来点燃三只烟的黑皮是为了给关二爷上香。

勘察脚印

道哥他们第一次大闹罗汉寺之后，包头和三宝在现场勘察的时候，包头奇怪地说："为什么现场都是只有咱们两个人的脚印呢？"这是为什么呢？细心的观众一定发现了，在这之前，道哥他们从旅馆出发的时候，黑皮和小军从阳台上顺手牵羊拿来的，而这两双鞋，正是住在隔壁的包头和三宝的……另外一个细节就是，黑皮在翻墙的时候跟小军说："这鞋不会有脚气吧？"





晨练和打麻将





还是包头和三宝被困在阳台那段，三宝翻阳台时下面打麻将的女的说"流氓"，而陪她打麻将的有两个老头。而这之前包头在江边拿着剑比划的时候，身后推铁链的那两个晨练老头，就是打麻将的那两位！注意这俩很像双胞胎老头儿连衣服都没换过哦！

道哥的钳子

影片最后，道哥出去和包头接头，准备拿翡翠的时候，肩上抗着一个东西，大家注意那是什么了吗？钳子！而后的镜头中，道哥接黑皮电话的时候，身处哪里大家注意了么？停车场！结合最后道哥开着摩托车的镜头，大家能联想到什么吗？对！道哥的摩托车是偷的！没想到最后让自己丧了命……



小混混

道哥他们刚刚住进招待所的晚上，黑皮在阳台上拿着望远镜打望的时候，看到远处车里的那一对男女在打情骂俏，之前三宝在阳台上也看到过。而这个男的就是那个后来车门被道哥撞飞的小混混，大家可以从两个人的发型上看出是同一个人。





百步穿杨

"百步穿杨"这句台词在电影中一共出现过两次，并且都是由秦秘书说出口的：第一次说这话是冯老板射杀了一只鸡之后他的马屁之语；第二次说这话是他央求冯老板再给一次机会未果之后撕破脸皮来威胁冯老板的时候，却被他赞誉的冯老板那"百步穿杨"的弩箭所射杀。看到这里，大家是不是都会心一笑呢？





法老像

道哥他们第一次行动失败后，包头要人搬了个法老像压在井盖上，也许观众会问，罗汉寺里面怎么会有法老像呢？其实这个法老像在展览开始之前就搬进了寺庙，细心的观众可以回头想想，在三宝把烟灰掉到展台上那个场景，背景里一群保安在搬东西，他们搬什么的？





导演客串

影片一开始的医生就是导演宁浩客串的，不光他客串，编剧岳小军客串的就是道哥的手下小军。另外，有一个制片人的名字就叫包世宏——包头的全名！

标志性台词

影片中每个角色都有一句标志性台词或者动作，例如包头是"惨死在车里头"，道哥是"素质"，黑皮的口头禅是"你娘"，麦克是"我顶你个肺"，三宝则是直接用皮带抽……

本片的细节其实远不止本文所展现的这些，更多的有趣的细节还等着您再次品味本片的时候去发掘。作为一部国产电影，如此小成本的制作却能如此细致入微，真可以给那些拍所谓"国产大片"的人一记响亮的耳光了。"石头"的风头不仅盖过了徒有其表的《无极》、《十面埋伏》等"大制作"，就黑色幽默上比起冯小刚的《大腕》等片也是过犹不及，正如《新周刊》给予本片的评价一样："看完足球看石头！"《疯狂的石头》注定要成为2006年国产电影一道别致亮丽的风景线！

动漫速递

TEXT BY 吉祥天

真人版《名侦探柯南》开拍 小栗旬饰演工藤新一


小栗旬

说起在日本现在受众面最广、人气最旺的推理动漫作品自然当属连载长达10多年之久的《名侦探柯南》了。最近很多部动漫作品被制作成为影视剧，包括耳熟能详的《樱桃小丸子》、《死亡笔记》、《NANA》等等。这次《名侦探柯南》也将由读卖电视台制作成影视剧，片名为《给工藤新一的挑战状——再见前的序曲》。

本作主角并不是已经变成小孩子的柯南，而是还是高中生的工藤新一，从某种意义上来讲算是《柯南》的前传，由此工藤新一的扮演者也成为了柯南迷们关注的焦点。出演工藤新一的演员是由作者青山刚昌亲自点名的日本当红偶像小栗旬，长相帅气俊秀的小栗旬曾拍摄过50多部影视剧，均有不俗的表现，而他能否不辜负柯南迷的期望演好少年侦探工藤新一这个角色，就让我们拭目以待。或许凭借着《名侦探柯南》的巨大人气足以保证这部影视剧的收视率，但不能否认柯南迷对这部真人版《名侦探柯南》的审核也一定会是相当严厉的，这部作品会不会成为续《NANA》之后又一部叫好又叫座的作品，只能等到开播后让观众们亲自评价了。



《圣斗士星矢 冥王篇·后篇》于今年冬季播放



《冥王篇·后篇》动画化的制作消息突然公布了，消息就在7月4日发售的《圣斗士星矢》漫画完全版第15、16本的书腰带上公布。其后车田正美又在周刊《SUPER JUMP》（日本7月12日发售）上连载的《拳王创世纪2》（《铃声响起2》）扉页刊登了一条消息：《冥王篇·后篇》制作进行中，预定今年冬天播放！虽然两条消息给人的感觉都很突然，但相隔一年《后篇》终于要制作，相信众多FANS们都已经急不及待要观看了吧，希望这个经典的神话能圆满结束。



经典再续，《冥王神话》8月连载！



近日在车田正美的官方站的2006年下半年第一期情况报告里，公布了《冥王神话》的最新彩图——243年前的雅典娜与哈迪斯，而且根据车田透露，他已经把《拳王创世纪2》（《铃声响起2》）截稿，这将意味着车田正美将会全力连载《冥王神话》。看来车田是想利用这部《冥王神话》在事业上创造另一个高峰，到底他会否成功，就让我们拭目以待吧。

《灼眼的夏娜》剧场版2007年公映



动画播放后大受好评的《灼眼的夏娜》，在TV版动画结束后仍人气高涨，最近官方就放出制作剧场版的消息。预计这剧场版要在2007年才上映，官方站也正式开启，暂时确定了监督是渡部高志，系列构成为小林靖子，而声优阵容也和TV版一样，现在就一起来期待剧场版在2007年播放的日子吧。

黄金时段强档《天保异闻·妖奇士》秋季开播

这部由会川升和BONES公司原作的动画《天保异闻·妖奇士》将于今年秋季播出，播放时间是在每个星期六晚上的六点正。官方网站最近开设，已经确定制作阵容：监督为锦织博，川元利浩负责人物设定，制作公司则是曾制作过《钢之炼金术师》和《兽王星》的BONES公司。虽然剧情等内容还不见踪影，但从封面图来看，相信将会是一个充满时代剧感觉的故事背景。

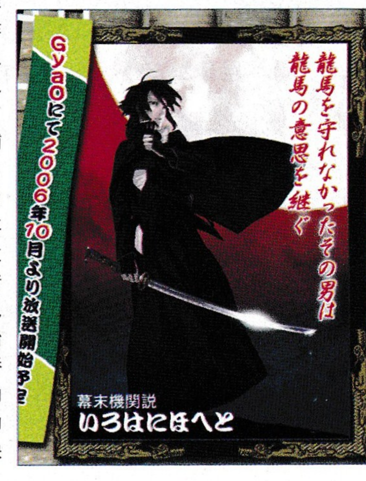


历来星期六的6点都被喻为动画播放的黄金时段，一些50集左右的长篇动画都会在每年的10月份开始播放，《高达》系列和《钢之炼金术士》都曾在此时段播出，而《天保异闻·妖奇士》选择在这个黄金时段播放，是否预示着一阵时代剧的风潮将会吹起呢。

高桥良辅原作《幕末机关说》11月登场

高桥良辅原作的夏季新番《FLAG》刚在6月开始播放，马上又传出高桥良辅导演有新作推出。同样是由高桥良辅原作的《幕末机关说》，是《历史机关说·幕末之卷》的企划之一，目前正在紧张制作中。

本作的总监督高桥良辅是SUNRISE的招牌动画导演，他与富野由悠季被并称为“SUNRISE作品巨匠”。1943年出生的高桥曾先后执导过《铠传》、《恶沙罗鬼》、《勇者王》等多部具有浓郁神秘色彩的动画作品，今年7月开始上映的新番《FLAG》正是高桥老师的新作。喜欢时代剧的高桥曾经参与过《月影兰》动画的制作，而11月即将上映的《幕末机关说》相信也会是一部相当有看头的时代剧动画。



秋季强档新番《工作狂人》



一部非常适合现代上班族看的动画诞生了，由漫画家安野梦洋子原作的《工作狂人》（台译）最近宣布要改编为TV动画，成为秋季十月新番档里较注目的动画。安野梦洋子是颇具知名度的女性漫画家，擅长刻划女性的内心情感与外在表现。官方站也正式开放，暂时确定监督为小野胜己，人物设定为香川久，本篇将会在日本富士电视台首播。在台湾东贩出版社已出版了原作漫画的第一、二册，想在观看动画前就去了解本作的话，不妨找漫画来看。

本故事以一位在杂志周刊出版社工作的女性编辑松方弘子为主角，她在工作上不让须眉，甚至比男人更加强悍能干，有着"希望当离开人世时，能有拚命工作过的感觉"的想法，是个彻头彻尾的工作狂，漫画里叙述她上班时遇到的难题，以及其它工作狂人的工作时的样子。而"工作狂人"，指的是一群利用自己的个性，然后去适应工作的人们。

KOEI女性向三部曲《金色之弦》动画化

《安琪莉可女王之路》、《遥远的时空中》和《金色之弦》是光荣公司（KOEI）旗下三大女性向恋爱养成类游戏。不同于"安、遥"2部以异世界为背景的设定，《金色之弦》是一款以现代高中为舞台，以古典音乐为主题的恋爱养成游戏。白泉社的《LaLa》杂志旗下的画家吴由姬曾成功地把这个游戏改编成漫画，漫画版画风华丽，增添了许多情节，人物的刻画也更加的饱满鲜活，虽有别于游戏但同样也是经典的存在。

在《安琪莉可女王之路》和《遥远的时空中》先后制作了动画后，前不久日本公布了《金色之弦》即将被制作成动画的消息，由此今年光荣公司的这三部大作都在今年先后被制作成了动画作品。在经过长时间萌系动画冲击之后，女性向动画作品终于开始崭露头角，而参与《金色之弦》配音工作的声优仍与游戏保持一致，谷山纪章、伊藤健太郎、福山润、森田成一等当红声优的名字也为本作添上一笔靓丽的色彩。就让少女们在古典音乐的熏陶中谈一场浪漫的恋爱吧。



《仙乐传说》秋季发售原创版OVA



Namco著名系列游戏"传说系列"中的《仙乐传说》即将被动画化，同样由制作《幻想传说》动画的FrontierWork公司制作。这是继《幻想传说》和《永恒传说》动画化后，传说系列第三部动画化的作品。《仙乐传说》将会以OVA形式发售，大纲则是原创故事，在公布动画化消息时，官方网站也同时开放，已决定制作阵容。

后宫新作《京四郎与永远的天空》

由著名漫画家介错原作的《京四郎与永远的天空》动画化，熟识介错作品的人估计也能推测到这部作品很有可能是一部后宫动画。制作班底已确定为柳泽铁也担任监督，植竹须美男负责剧本，角色设定则由藤井MAKI担当，而声优方面和播放日期却还没确定下来。希望这群《神无月的巫女》的原制作班底们会给我们带来一部更高水准的后宫动画。



经典漫画《天然KOKEEKOU》真人电影化



经典少女漫画《天然KOKEEKOU》将于今夏被改拍真人电影，目前制作方已选定清纯少女夏帆（15岁）出演本作女主角，她曾出演电视剧《在世界的中心呼唤爱》以及《女王的教室》。此外，最近人气急升的年轻电影人山下敦弘（29岁，代表作《琳达、琳达、琳达》）则将担任电影版导演，预计此电影在明年就能上映。

《天然KOKEEKOU》原作者是集英社旗下的女漫画家仓持芙纱子。仓持老师出道于1972年，创作过《肖邦常伴左右》、《海的天边》等作。她的风格温馨细腻，善于利用诗意的台词传达日常生活中"感动的瞬间"。《天然KOKEEKOU》是仓持老师的代表作，全书14卷，曾获得第20届讲谈社漫画赏。



夏帆

第45回日本SF大会星云赏公布



在本月8、9日，2006年第45回日本SF大会在松岛市举行，并且在大会中公布了第37回星云赏的得奖作品。轻小说作家新城一马的作品《SUMMER/TIME/TRAVELER》夺得了日本长篇部门赏，而海外长篇部门赏则由澳洲作家Greg Egan的《DIASPORA》取得。虽然有《创圣的大天使》、《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 2nd GIG》等动画入围，但最后取得媒体部门赏的却是特摄片的《特搜战队DEKARANGER》，同时也是本系列首次取得星云赏。

说到日本科幻最高奖的"星云赏"，相信每个科幻小说爱好者都会知道，取得此赏都是一些非常有影响力的作品，比如说曾获得日本长篇部门赏的有85年的《战斗妖精雪风》、88年《银河英雄传说》、95年《机神兵团》、97年《星界的纹章》，只要被选上成为"星云赏"的作品，就意味着已经是能被封为经典的作品了。

みちのくSF祭 ずんこん
第45回日本SF大会

星云赏是日本的科幻小说文学奖，每年举办一次，由日本科幻大会的参加者投票，从上一年度内完结的科幻作品中选出获奖者。除了小说外也会颁发媒体（动画或电影）、漫画、艺术（插画为主）等相关奖项。星云赏的评选方式是仿自世界科幻年会的雨果奖。

九个奖项的完全作品名单

奖项	作品
日本长篇	《SUMMER/TIME/TRAVELER》/新城一马
日本短篇	《漂った男》/小川一水
海外长篇	《DIASPORA》/Greg Egan
海外短篇	《人类战线》/Ken McLeod
媒体部	《特搜战队DEKARANGER》/东映
漫画	《阴阳师》冈野玲子/梦枕貘（原作）
艺术	村田莲尔（《青之6号》、《LAST EXILE》人物设定）
散文	《失踪日记》吾妻ひでお
自由	实行MUSES-C"はやぶさ"样本采集计划的宇宙航空研究开发机构

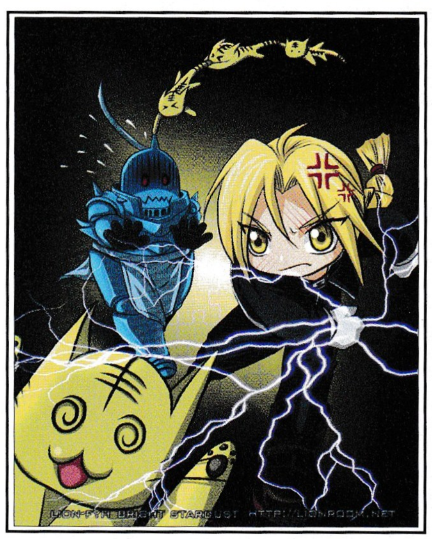




笔名：lion_fyh
昵称：狮子、明子
职业：地狱少女
喜欢的动漫画家：高桥留美子、安达充、小畑健等等
喜欢的游戏：KOEI系列游戏、传说系列
分阶段性痴迷：银英、高达、12国、KOEI系列、古文明系列
目前痴迷：高达SEED、遥远时空中3
一言以蔽之：懒人一个，因为只会用PS的路径填充，所以上色变成了清一色的鼠标。















吉祥天 画画多少年了？
lion_fyh 太遥远了……人生第一张涂鸦，我根本不知道是啥时候发生的事情。

吉祥天 至少也有个年限吧。
lion_fyh 呃，应该是从机器猫时代就开始涂鸦了……人生第一张同人，好象就是机器猫。

吉祥天 最近还有画画么（问这个问题的我真笨）？
lion_fyh 最近没有画啊。

吉祥天 工作关系？还是因为你懒……（我知道是后者）
lion_fyh 你讨厌啦，咱还是比较勤劳的（心虚）。

吉祥天 你认为我相信么？（无视）现在对未来的路有什么规划？
lion_fyh 努力上班咯。

吉祥天 为工钱做一辈子奴隶吗？
lion_fyh 不上班就没有钱，没有钱就没有办法继续败家，顺便跟你说个N年长远计划好了：制作SEED同人游戏RELOAD，然后出同人本……反正啥时候实现不知道，说来，我还欠你个青龙本呢……



月面兔兵露米哪

——船长大人

名字：树妖
生日：8月4日
星座：偶是可爱的狮子座
血型：不是A、B、AB
身高：比豆子高
年龄：偶是千年树妖
COS历：2年
曾经COS的角色：《RO》舞娘、《我的主人》女佣、《新世纪福音战士》明日香、《天上天下》枣真夜、《飞越巅峰2》诺诺









树妖宣言

偶喜欢COSPLAY的疯狂程度，已经无法用可怕来形容了，即使我玩这东西的时间还不算长！算算，偶的COS龄已经两年了，万岁～因为COSPLAY，我得到了很多东西！尽管我失去了许多的金钱！尽管因为它，我和母亲的关系变得糟糕！但是，我爱COSPLAY！我喜欢它！总之，我会好好的活着！为COS而活！为自己的梦想而活！

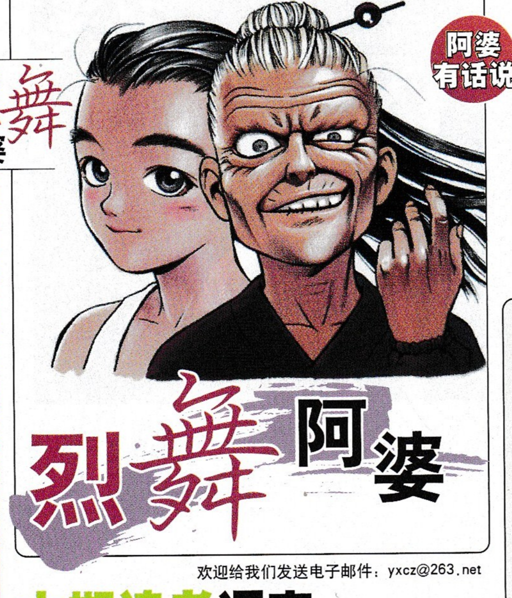
极短小访问

吉祥天：衣服都是自己做的吗？
树妖：衣服是自己做的。
吉祥天：能说说COS这个角色的原因吗？
树妖：因为非常非常想做御姐，而且迷恋上她的衣服～今天有点忙，就不跟你聊了，拜～
吉祥天：呃……





烈舞阿婆



阿婆有话说

终于，终于，4年一次的足球盛会终于落下了帷幕，小编中几位球迷也恢复到了正常的作息时间，不过暑期游戏大作的档期也是接踵而来，《XENO SAGA3》、《PERSONA3》都是不可错过的好游戏，再加上本期截稿之后还有《战国BASARA2》……这又将是一个忙碌热血的暑假啊！

《疯狂的石头》确实是让小编们都疯狂了，近日编辑部都患有严重的“石头中毒症”，流行用语也皆为电影中的台词，“注意你的素质，素质”，“还费这事干嘛，直接拿个榔头砸了，拿了就跑，谁能追得上，对不对”，“惨死到里头咯”……另外BMW以后是别想在编辑部被叫成“宝马”了……

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您对本期封面的评价？
2. 对于本期封面封底的设计方案有什么意见和建议？
3. 您对本期各栏目和文章有何评价？
4. 您对本期《levelup音乐台》的评价？
5. 你希望看到而我们没有提供的栏目是？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱

收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。

levelup主题T恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
刘海运	大连市	116024	梁晔	南宁市	530003
黄旭行	从化市	510900	范敏	柳州市	545001
胡绪健	北京市	100093	曾智轶	南宁市	530001
黄哲麟	从化市	510900	姚文昌	徐州市	221000
张理力	重庆市	400050	罗俊	武汉市	430075
李学之	钦州市	535000	兰陈丰	漳州市	363000
丁泽超	唐山市	063020	陈延彬	柳州市	545007
张家玮	西安市	710077	黄春然	从化市	510900
杜楚仪	天津市	300280	孙宇峰	无锡市	214199
覃江明	宜州市	546309	姚嘉成	成都市	610000

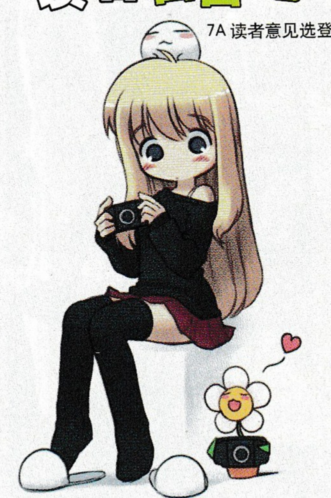
阿婆报道 事件 levelup.cn掌机频道开放测试

[楼主：Hikaru]

levelup.cn掌机频道 开放测试。掌机资讯、掌机游戏图鉴、攻略、破解、ROM、资源正在完善中……敬请提出你的看法和意见，参与levelup.cn掌机频道的完善工作，和我们一起打造一个优秀的掌机资讯平台。相信以我们的实力和大家的智慧，一定可以把这个“掌机频道”做到国内一流！我们会从回帖中抽出10位意见中肯实用的网友赠送特制T恤聊表谢意。部分掌机频道栏目还将交给版主和外围的玩家们来负责，欢迎你来参与！

相关地址：http://pocket.levelup.cn

读者自留地



7A读者意见选登

您觉得本期封面（7A）怎么样？

浙江 **范丹**：呵呵，美女永远是王道啊！

河北 **丁泽超**：两个字“漂亮”，但我建议封面最好不要用美女，因为每次拿着书走出书店，一路都会投来异样的眼光！

湖北 **罗俊**：也不是说不好看，而是颜色搭配的太丑了，整体感觉比较乱，真的。（下次换游戏人物好一点）

阿婆：本期的封面设计得到了很多读者的肯定，但同时也有不少读者来信反应了封面用色以及字体方面的问题，我们接下来会在封面设计上花更多的心思，以报答各位读者对杂志的支持和厚爱。

对本期的新栏目《掌机研究室》有什么建议？

广西 **覃江明**：我真的很喜欢这个《掌机研究室》栏目，能否扩大以下这个栏目的篇幅，再对一些产品做更深入的研究？比如这期的《掌机研究室》的对NDSL的那个EZ4 Lite的报告就不够，研究室要介绍产品就要介绍得深入细致，不然很吊玩家胃口的。

广西 **李学之**：本期新开张的《掌机研究室》的确挺棒的。信息量丰富，实用性高，对硬件的评价也很到位，看来这个栏目有前途发展下去。我对此栏目的建议是：希望能够看到最近掌机游戏的破解情况，为我们玩家作个导航。

阿婆：本期的《掌机研究室》栏目获得了大部份读者的好评，我们会在现有的基础上再接再励，进一步充实相关内容，使本栏目更加精彩！

对网站新栏目《游戏宝贝》有没有什么意见和建议？

广西 **陈延彬**：大力支持！游戏宝贝也很漂亮哦！

福建 **兰陈丰**：Very good！太棒了！没想到玩游戏的女孩子还能长得如此……

广西 **范敏**：对网站新栏目《游戏宝贝》我强烈建议用UCG小编雨滴作下一期的游戏宝贝。

阿婆：雨滴MM，为了读者大人们您就牺牲一下吧……（狞笑）

您是否满意本期《Web Show》的世界杯特集？

广东 **黄春然**：满意，大体上觉得。

广东 **黄旭行**：我觉得本期的《Web Show》挺好的，特别是《十大魔咒》，挺搞笑，希望以后多登些搞笑的东西。

上海 **林竞**：两个字：充实。很新鲜，不过有些Lu啦（当我没说），可以让球迷或非球迷了解WC（World Cup，你想到哪了）除了热血与战略之外的那一个轻松、有趣的一面。如果是影迷而不喜欢WC，可以看一下有关世界杯电影的文章，想要了解自己属于什么样的足球女孩，可以做一下小测试。你知道世界杯历史上有两种不同的“杯”吗？你知道世界杯期间的身体保养方法吗？恭喜，这期的城寨都提供了。

阿婆：看到本期《Web Show》受到读者们的广泛肯定，编者很开心。我们一定会继续努力，使城寨变得更加精彩，不辜负读者大人们的期望！

《Web Show》继续征集一期中文名称，欢迎各位读者踊跃发言。

广西 **梁晔**：我觉得既然Web Show是将网友们的好帖子等上刊物，那么叫做“猪笼城寨”好些，因为原来UCG配送的《猪笼城寨》小本的内容全都是这些，这个版块正好再现原汁原味的“猪笼城寨”，所以还是返璞归真好了！

安徽 **张宇**：动漫游上要是能多介绍些新动画，推荐一些老动画就好了。另外，能不能再介绍一些新老电影？

阿婆：以后我们会扩大对新动画的报道力度，并会考虑推出类似的怀旧栏目，敬请读者大人们期待。

北京 **胡绪健**：对《Web Show》实在提不起什么兴趣，其它相关的像《游戏裁判所》也没甚么感觉，只觉得这样安排很不协调，就我而言，我很难喜欢以上栏目。

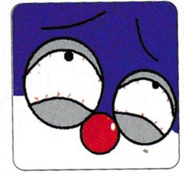
阿婆：这里只能说个人的爱好和口味不同了。虽然我们希望能够让所有的读者都满意，但是实际上是不可能同时满足所有人的要求的。很多情况下我们会按照大多数读者的要求来组织城寨的内容，尽可能努力地把城寨办得更好，希望能让更多的人在城寨里找到自己喜欢的东西，找到快乐温馨的感觉。所以有时难免会产生有些栏目部分人喜欢部分人不喜欢的情况，在此还要请广大的读者们多多理解。

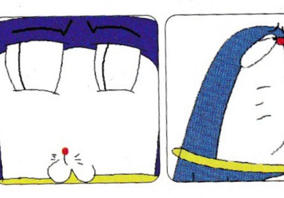
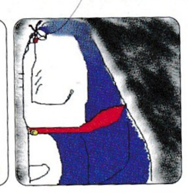
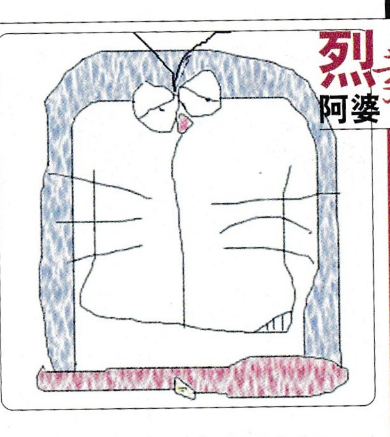
西安 **张家玮**：我希望《游戏城寨》真正成为一本杂志，而不是“网站导读本”，既然网站上都能浏览，又何必去买杂志呢？希望杂志上少一些网站的影子，提高含金量！这样才能让读者看得有趣，读得快乐！

阿婆：呵呵，本刊的宗旨是“游戏网络互动志”，因此比较强调网络与读者的互动和交流，所以这一方面是必不可少的，我们会在选材以及其他地方更加严格要求，做出精品杂志给大家。

幻梦涂鸦坊

本次可谓是另类至极，猥琐至极，始作俑者是谁呢？他就是号称论坛猥琐之王的hopy……呵呵，他的"猥琐哆拉A梦系列"也算是形成特色了，希望能够保持并发扬光大……



烈舞 阿婆

涂鸦版地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID 战国之魂
年龄 22
爱好 游戏、绘画
自我介绍：玩十几年的游戏让它成为了我生命中的一部分！
出没区域：猪笼城寨

ID cloudcui
年龄 23
爱好 动漫游、电影
自我介绍：偶然间发现，自己一不小心长大了，却丢掉了些什么，就如年龄和时光的残酷一样，现在的我们很难找到当初玩魂斗罗时的快乐。
出没区域：全区

ID 蓝布鲁
年龄 17
爱好 游戏、漫画、日剧、音乐
自我介绍：一个追求平静的火星人
出没区域：业界新闻及综合讨论区

ID 我爱PSP
年龄 19
爱好 游戏、电影、音乐、LEVELUP
自我介绍：对游戏有一种莫名的喜爱，只希望广大玩家一起聊天，一起玩，有兴趣可以PM我QQ聊天，呵呵。
出没区域：全区

ID xjhasd
年龄 25
爱好 游戏，电影，音乐，体育
自我介绍 我十分热爱游戏，请和我做朋友吧！
出没区域：除了猪笼城寨的所有地方

ID 幻想传说
年龄 19
爱好 游戏、动漫、音乐
自我介绍：游戏是我生命一部分，所以"努力学习拼命玩"是我的宗旨。
出没区域 全区(最喜爱出没的地方是最终幻想区)

ID 米兰
年龄 21
爱好 游戏、足球、音乐
自我介绍：我想多交一个志同道合的朋友，大家有时间可以聊聊，聚聚
出没区域：全区域潜水

ID angelred
年龄 25
爱好 游戏、篮球、可爱的MM ^_^
自我介绍：江苏人士，上班族，没事的时候好和朋友喝酒，欢迎大家来找我喝酒，我请客。
出没区域：PS2上新出大作的专题区

ID 七海
年龄 保密
爱好 CLOUD、耽美事业、男性CV、日剧、ACG
自我介绍：FFFAN＋腐女一只＋深度恋声症候群，对了对了，宽容是我的优点。
出没地区：没有固定的位置

ID 0072699qq
年龄 18
爱好 游戏、音乐
自我介绍：现在在南京，初到的新人，希望有南京的朋友能和我交个朋友，一起来游戏人生。
出没地区：猪笼城寨

ID tommyjia
年龄 20
爱好 篮球、游戏、音乐、电影、游泳、足球、动漫
自我介绍 在游戏的世界里我相信永远没有最强，只有更强，生活可能也如此。
出没区域：猪笼城寨、微软主机讨论区、音乐区

ID danielmajun
年龄 22
爱好 VF4、MGS、显示器、FLASH制作
自我介绍：好的游戏就是一件艺术品，希望大家都会懂得欣赏
出没区域：PSP区，电视游戏区

论坛精彩帖导读

帖子标题 [提高你的臂上膜]暑期原创区和恐怖游戏区活动特企
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=26&ID=272514
楼主 迷路男 点击 780

长长的假期里，你是否感觉每天一样生活太平淡了点呢，你是否回想起打开碟仓，选择一个恐怖游戏放到里面，那么你是否很想用文字记下这些经历和感受呢，那么不要犹豫了，来参加我们的活动吧。

帖子标题 [分享]动物森林心情日记
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=31&ID=258379
楼主 GAGA 点击 772

如题，GAGA君在动物森林中的心情日记。

游戏讨论

帖子标题 "暑期特别活动"《应援团》影像征集
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=267890
楼主 黑翼天使X 点击 889

暑期来临，在炎炎夏日中，给大家一个机会，《应援团》极限影像征集活动现在开始！

帖子标题 [原创]战国BASARA2里的高达世界
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=69&ID=275283
楼主 不死者 点击 436

一刀必杀：岛津义弘（CV：绪方贤一）,《机动战士GUNDAM》迪尼姆；信义不倒：浅井长政（CV： 谷耕史）《高达0080》巴尼、《高达F91》西布克……

影视、动漫、音乐

帖子标题 [UT原创]短篇漫画连载《桃花落》完结
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=271350
楼主 YED 点击 235

YED：这是和朋友合作的第一部短篇。

帖子标题 [原创]《BLOOD+》生存的意义＋综合讨论帖
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=20332
楼主 女神拉克丝 点击 2379

动物园是17世纪的大富翁，就是被别人称为乔埃儿的人所建造，从表面看，目的只是为了消耗那庞大的资金。但其实那样做的一切都只是为了掩盖那黑暗的事实……

猪笼城寨

帖子标题 御姐学导论——OTAKU进阶
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=253584
楼主 幻月风凌雪 点击 734

本文不是给沉湎二次元的OTAKU们准备的，而是以有志于成为一名响当当的御姐的人为假想读者。

帖子标题 [日本韩国15日游记——日本篇完结]
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=274348
楼主 littleskydog 点击 2576

楼主按：这次的帖子发的可是困难重重啊，本来准备前天晚上发的，可是由于导游书一时没找着，搞得我很多地名都不记得了，所以就延期……

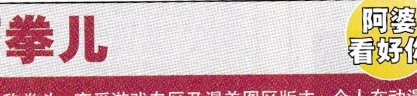
本期论坛之星 播磨拳儿

阿婆看好你

播磨拳儿，人称拳头，恋爱游戏专区及漫美图区版主，个人在动漫方面的收藏颇为丰富，在levelup动漫论坛及分版的建设帮了不少忙，现在致力于给大家分享最新的动画，在论坛里倡导积极的讨论，同时也是猪笼城寨水民。

性别 酷哥 头衔 萌のルイズ…… 门派 梦萌SOS团

签名



不管是谁欺负了ルイズ，纵然是神，我也要杀死他！ >_<钉宫真的很萌啊

本期宝贝—— yoyo



特约摄影师： 小翠猫
昵称： yoyo
血型： B
身高： 161cm
星座： 水瓶
籍贯： 江西
职业： 人力资源管理
毕业院校： 江西理工大学
爱好： 学习一切新事物
E-mail： mumu0201@tom.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与/推荐游戏宝贝"字样即可）。



大寨门









天下玩友是一家

玛鲁斯

i 《P3》的音乐还真是华丽到极点呀，目黑将司的出色发挥堪称完美！在这里极力推荐Ending《キミの记忆》！
ii 在本期的levelup音乐台中选择了Mariah Carey的老歌《Hero》，想在与各位读者分享的同时，也献给内德维德，献给贝克汉姆，献给卡纳瓦罗，献给齐祖，献给本届世界杯上所有英雄们……
iii X360终遭破解，可惹得我心痒难搔，不过转念一想：即便是刷了机，目前也没什么游戏可玩啊……而且也不知刷机最终会对Xbox live有什么影响，还是先观望吧……



iv 《DJmax P》8key困难模式进阶挑战中，手好酸！
v 自己是那种读一篇文章就停不下来的类型，所以平日比较厌恶连载，大刘的《三体》看到第二期便停下来了，想等他写完后一次看到底。
vi 海啸……默哀……人类在大自然面前太渺小了，图为灾民在被毁房屋前痛哭，此情此景不由得人为之心酸。

六段音速

○ 7月炎热的天气让人整天昏昏欲睡，正所谓春困秋乏夏打盹，睡不醒的冬三月，难怪我最近无论怎么睡都不够，古人果然是伟大的！（某编：看来你一年四季都醒不了了……）



○ 日本年度最萌动画角色评选正在火热进行中，不少小编们每天上班的首要工作就是先看一下前一天的战况，看看自己心爱的角色是否能够顺利晋级。惭愧的是排行榜上大半的角色我竟然从未听说过，受到刺激的本编最近已经开始了久违的动画恶补课程……
○ 在经过众多高达机体的洗礼后，最近突然发现原来吉翁的机体也是那么魅力十足（高达FANS们不要揍我）。在尝试制作了一个京宝梵后，我又看上了哈曼大人的白色卡碧尼，不过话说回来，卡碧尼还是白的好啊！

风间仁

■ 连续几个月都没有打篮球了，前几天和朋友们玩了一场，感觉体力明显下降，状态也大不如前。还记得以前暑假时，每天下午都顶着太阳光着膀子痛快地打球，真爽！



■ 最新重温了几集《寅次郎的故事》（全48集），真是经典的没话说。有着“东方卓别林”日本已故演员渥美清用他的一生塑造了寅次郎这个形象，电影的第一部于1969年上映并获得好评，此后便连续推出，直至1995年的最后一作。央视电影台曾经播放过这部电影，配音很强，但是个人感觉还是原版的好些，各位朋友不妨找来一看。

兰姆

☆ 掌机频道终于建起来了，虽然有很多不足之处，还是希望大家能够支持一下！另外，大家有什么需要也可多提意见，能够满足广大掌机机友的要求乃是兰姆最大的心愿！
☆ 本辑关注游戏《奥特曼 战斗进化零》。老实说，这是一个很傻的游戏，拙劣的格斗动作加上一点都不酷的角色，这游戏作为一款格斗游戏来说真的没啥可玩的。但是，这个游戏是“奥特曼”的游戏，那么这个游戏就又多了一层含义，经典怀旧！想想儿时每天准时守在电视前等着看《奥特曼》的美好时光顿时就感到眼眶有些湿润……还有啥可说呢？继续推倒怪兽吧！（科普一下：奥特曼的英文是Ultraman，解释为“超人”。）



▲推倒！

吉祥天



◆ 经过了两个星期，又和各位亲爱的上帝们见面了（笑），各位最近过得好吗？
◆ 曾跟朋友嚣张地说：我这半年都没有生病哦！这可好，报应来了。先是出现感冒的症状，不到一天的时间马上发烧，在家躺了一整天不见好转，只能跑到医院跟医生聊天，最后落得被护士姐姐狠狠地扎了几针的下场……在远方的朋友语：活该！
◆ 关于夏天的回忆，暂时来说就是去年在家里等遥久祭的DVD到来，因为这片小小的光盘，让我损失600RMB，让Q群上、论坛上无数女人天天在哀号。啊……真是疯狂和神经质的夏天……
◆ 从上个月就开始在期待某片CD的封面会不会华丽地换图，但鉴于此公司一向的作风都是不换包装不换内容就换CD名称，某友拍我的肩膀说：你就别期待了，如果换了封面，那就不是“暗荣”。最后还是证明朋友是对的，欲哭无泪啊！

XUN

▲ Level 5在PSP平台上推出的《圣女贞德》，是一款值得期待的游戏。没想到贞德这位法国女英雄的故事也会改编成游戏啊。自从Level 5推出《勇者斗恶龙 VIII》以来一直在关注该厂商。到目前为止该厂商还没有推出过SLG的游戏，因此也非常期待不知会成为什么样的一款作品。



▲ 由上海街机游戏网DieGame主办的“DieGame CUP2”，部分地区的预选赛已经开始了。广州赛区的预选赛是8月5日在阿修罗电玩店举行（其他赛区的比赛情况可以到DieGame的官方网站http://www.diegame.com去查询），广州赛区的比赛项目为《罪恶装备XX Slash》，对本作有信心的玩家，或者对本作感兴趣的玩家可以去参加，考验一下自己的水平。

Zero

□ 某日Hikaru“一不小心”看到了福利彩票销售点，将身上仅有的六元钱零钱贡献给了福利事业。还信誓旦旦地说：“1100万啊，1100万！”晚上大家一起吃晚饭的时候还在替Hikaru盘算该怎么花掉那天文数字。忽然间想到“非著名相声演员”郭德纲师傅在相声中也发过横财，从此生活改善了，专吃以前想吃却吃不起的——“大碗的削面，再加两块钱肉”......估计Hlikaru中奖了也会说：“加厚的《游戏城寨》，再加两张音乐台。”万幸，他没有中奖。
□ 1995年，全中国开展了一场抵制“电子海洛因”的战斗，游戏在神州大地上好似过街老鼠。作为经历过那段岁月的老玩家，应该知道能玩到游戏是多么的幸福。现在，游戏被正名且逐渐被社会接受，玩游戏也逐渐成为潮流。但是现在的玩家要比以前挑剔很多，很希望能将“天下玩友是一家”的口号变成现实，对于我们不喜欢或者觉得不好的游戏，也许我们应该说：“这个游戏的风格对于我来说不太适合。”



▲《疯狂的石头》绝对够“疯狂”。

Hikaru

◇去风间仁家里收拾电脑，风间仁和老婆一起准备了丰盛的饭菜（这张照片是我的W810c拍的，只拍到一部分）请我吃，其中包括北方风味的煮虾和土豆炖豆角。我有N长时间没吃过家常饭菜，这次简直是遇到了山珍海味，吃得肚子发胀，相比之下，办公楼下的快餐实在是难以下咽，看来找个会做饭的老婆要提上议事日程了——不过转念一想，女人凭什么呆在家里给我做饭啊，弄不好倒是我自己每天要按时下班，饿着肚子回去给她老人家准备东西吃呢……唉，差点又要走上不归路。还是一位佛学大师说得好——不能因为有所求而娶妻。其实就是说：勒紧裤腰带，管好你那点荒唐的欲望，一个人过吧！
◇准备入手SONY的 VAIO UX17C，价格可以谈到12400RMB，惟一不满的是电池使用时间只有2.5-3小时，大容量电池（官方说可以用8小时，网友说是6小时）在SONY的网站上大肆宣传，实际到专卖店，那性感的美女店员说订货后要2周才能拿到……



levelup音乐台曲目 Vol. 10



梶浦由记小特辑

YUKI KAJIURA



姓　名　梶浦 由记
身　份　动画音乐制作人，作曲家
居住地　东京都
生　日　8月6日
星　座　狮子座
血　型　A型
兴　趣　听音乐，看书，吃东西，睡觉，发呆

接近十年在音乐圈内的经验，以及技巧的成长奠定了梶浦由记的成功，演奏键盘乐器出身的她，大学里接触硅音乐比较多，自然擅长使用电子乐器制造不同的音效。梶浦由记音乐的三大特点：各种民族音乐元素的色彩渲染，炫音节奏感带动听众情绪，如流行音乐一样通俗易懂琅琅上口，所以她的音乐往往给人留下强烈的第一印象。

大器晚成的她自《NOIR》（国内又名《交错的黑暗命运》）成名后，人们才意识到某些熟悉动人的音乐是她的作品，比如《新橙路-那年的夏天》音乐专集中表达出那种无法抑制的思恋的钢琴曲"恭介NO.1"，她所走的音乐路线，既有一般人熟悉的手法印象，又不乏新奇的元素以及动感节奏迎合时代气象，这些使她的作品能博得多向流行乐靠拢的青年人的喜爱。

而她最近得以让动画音乐迷们喜欢的恐怕还是《高达SEED》的《晓之车》吧，并且接过了光田康典大神的接力棒，继续为"《异度传说》系列"制作音乐，同样达到了很高的水准。今天商业音乐已经发展成各种娱乐项目的精彩点缀，同时涉及动画、影视、游戏的音乐部分对于一个职业配乐家也是家常便饭，在激烈的竞争环境里，能做到独当一面的女性音乐人，也可见 梶浦的深厚功力了。

为我歌唱

出自动画《NOIR》

◆作词、作曲、编曲：梶浦由记
◆演唱：Deb Lyons

No. 03

原　文	翻　译
canta per me ne addio	为我歌唱道别
quel dolce suono	以前那段日子的甜美声音
de' passati giorni	总让我想起相爱的日子
mi sempre rammenta	我心中的最爱
la vita dell'amore	哦 幸福，你是我的人
dilette del cor mio	慢慢地唱着
o felice, tu anima mia	弹响你的里拉琴唱歌罢
canta addagio…	死亡的赞美诗
tempra la cetra e canta	天空向我们开放
il inno di morte	她们向着光芒飞去
a noi si schiude il ciel	相爱的一生
volano al raggio	我心中的最爱
la vita dell'amore	哦 幸福，你是我的人
dilette del cor mio	歌唱道别……
o felice, tu anima mia	
canta addio…	

歌曲：We Survive（网友タクト点播）
演唱：KOTOKO

推荐理由：音域跳动很大，KOTOKO明亮、清爽的高音演绎了一首高难度充满迷幻与动感的 C.G mix 电子乐。

歌曲：恋爱的花蕾（网友叽叽喳喳点播）
演唱：幸田来未



推荐理由及祝福：幸田来未最新的单曲，唱功越来越纯熟。在此祝我所有的朋友身体健康，开开心心！

温柔的拂晓

出自动画《Hack.sign》

◆作词、作曲、编曲：梶浦由记
◆演唱：石川千亚纪

No. 04

原　文	翻　译
永远探す君は移り气な梦见人 浮气な梦にすがり贵方は何处へ行く	寻找着永远的你 游移在梦幻之境 沉浮于虚境的你 将前往何方
黄昏开く键を探して月の影 届かないまま泣いた私は何处へ行く	背负着月光之影 你寻找着开启黄昏之钥 无法传达心情而哭泣的我 又能往哪里去
二人瞳に秘密失くしても 重ねた腕をほどきはしないわ	即使我俩的眼眸失去了秘密 紧握的双手也决不会分开
一月の苍い月朝烧け隐してよ 终わるはずのない夜に优しい夜明け	一月的苍茫圆月让曙光破晓吧 让无尽的夜幕揭开温柔的黎明
近づく程に痛む恋の重さのせいで 离れすぎてた胸を自由と呼んでいた	一次又一次令人心痛的恋情 对着遥遥远去的胸口呼喊着自由
暗い场所にだけ光るものがあると 小さな窗の远く见つめてた	只有在黑暗的地方才可以看到光亮 目不转睛的盯着远远的小窗
一月の苍い月どこまで落ちて行く 终わるはずのない恋に优しい夜明け	一月的苍茫圆月将沉落何方 让无尽的恋情揭开温柔的黎明
一月の苍い月朝烧け隐してよ 终わるはずのない夜に优しい夜明け	一月的苍茫圆月让曙光破晓吧 让无尽的夜幕揭开温柔的黎明

晓之车

出自动画《高达SEED》

◆作词：梶浦由记 ◆作曲：梶浦由记
◆演唱：南里侑香

No. 05

原　文	翻　译
风さそう木荫に俯せて泣いてる 见も知らぬ私を私が见ていた 逝く人の调べを奏でるギターラ 来ぬ人の叹きに星は落ちて 行かないで、どんなに叫んでも オレンジの花びら静かに摇れるだけ やわらかな额に残された 手のひらの记忆遥か とこしえのさよならつま弹く	随风起舞的树荫下俯面而泣 望着那个素不相识的我 吉他为逝去之人而奏 流星为不归之人叹息 别离我而去、如此竭力呼喊 却只换来橘黄花瓣静静摇摆 留在稚嫩脸庞上的、 存于掌心中的记忆已渐遥远 指间奏出永恒的离别
优しい手にすがる子供の心を 燃えさかる车轮は振りはらい进む 逝く人の叹きを奏でてギターラ 胸のいと激しくかき鸣らして	温柔臂腕上依附着的孩童之心 呼啸的车轮下被无情抛开 吉他弹出逝人轻叹 拨弄心中之弦难以平静
哀しみに染まらない白さで オレンジの花びら摇れてた夏の影に やわらかな额を失くしても 赤く染めた砂遥か越えて行く さよならのリズム	未染哀伤的白洁之上 摇摆着橘黄花瓣的夏日之影久不散去 即使稚嫩的脸庞已经不再 也会穿越那被夕阳染红的沙滩 离别的旋律
想い出を烧き尽くして进む大地に なつかしく芽吹いて行くものがあるの	燃尽所有回忆前行的大地上 往日眷恋中的东西正生根发芽
晓の车を见送って オレンジの花びら摇れてる今も何处か いつか见た安らかな夜明けを もう一度手にするまで 消さないで灯火 车轮はまわるよ	目送拂晓的列车 橘黄的花儿今日又在何处摇摆 曾几何时眼中那平静的黎明 再次回到手中 不要熄灭这灯火 车轮 转动着

Hero

◆演唱：Mariah Carey

No. 09

原文

There's a hero
If you look inside your heart
You don't have to be afraid of what you are
There's an answer
If you reach into your soul
And the sorrow that you know Will meit away

And then a hero comes along
With the strength to carry on
And you cast your fears aside
And you know you can survive
So when you feel like hope is gone
Look inside you and be strong
And you'll finally see the truth
That a hero lies in you

It's a long road
When you face the world alone
No one reaches out a hand for you to hold
You can find love if you search within yourself
And the emptiness you felt will disappear

And then a hero comes along
With the strength to carry on
And you cast your fears aside
And you know you can survive
So when you feel like hope is gone
Look inside you and be strong
And you'll finally see the truth
That a hero lies in you

Lord knows dreams are hard to follow
But don't let anyone tear them away
hold on, There will be tomorrow
In time you'll find the away

And then a hero comes along
With the strength to carry on
And you cast your fears aside
And you know you can survive
So when you feel like hope is gone
Look inside you and be strong
And you'll finally see the truth
That a hero lies in you
That a hero lies in you
That a hero lies in you……

翻译

有一个英雄
如果你检视自己的内心
你不必害怕真正的你
会有一个答案
如果你深入自己的灵魂
所有你知晓的烦忧将融化于无形

然后，英雄独自前来
带着努力不懈的力量
你将恐惧丢在一旁
你明白你可以活下去
因此，当你感到希望已去
看看自己内心，坚强起来
你终将看见真相
英雄就在你心里

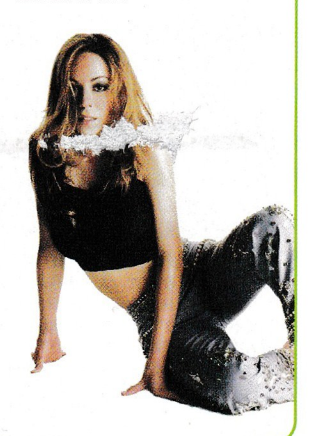
那是条漫长的路
当你独自面对全世界
没有人对你伸出援手
你可以找到爱，如果你探寻内心
你感受到的空虚将消失无踪

然后，英雄独自前来
带着努力不懈的力量
你将恐惧丢在一旁
你明白你可以活下去

因此，当你感到希望已去
看看自己内心，坚强起来
你终将看见真相
英雄就在你心里

上帝明白梦想难追
但别让任何人将它们撕碎
坚持下去，还有明天
你将及时找到正确的路

然后，英雄独自前来
带着努力不懈的力量
你将恐惧丢在一旁
你明白你可以活下去
因此，当你感到希望已去
看看自己内心，坚强起来
你终将看见真相
英雄就在你心里
英雄就在你心里
英雄就在你心里……



这首歌出版已有10年了，是Mariah Carey早期非常成功的曲子之一，演唱速度适中，曲风与她现在有相当大的不同。这首歌当时激励了不少人，它鼓励人们发掘自身的力量来战胜困难。在此推建给大家。

对白赏析

（请结合音乐台的CD欣赏）





佐藤达广：いた...
佐藤达广：还在……
中原岬：もう、一時間（いちじかん）も遅刻（ちこく）だよ。
中原岬：真是的，你迟到了一个小时。
佐藤达广：お前（まえ）、いったい何（なん）なんだよ?
佐藤达广：你到底有什么打算?
中原岬：引（ひ）きこもりの駄目人間（だめにんげん）を救済（きゅうさい）する、親切（しんせつ）な娘（むすめ）です。
中原岬：我只是个拯救家里蹲的，有爱心的小女孩而已。
佐藤达广：俺（おれ）は、引（ひ）きこもりじゃない!
佐藤达广：我，我才不是什么家里蹲!
中原岬：うそ、この前（まえ）おばさんと会（あ）ったとき、思（おも）いきりばらしてたよ。
中原岬：是吗，上次见到和子阿姨时，你自己都说出来了。
佐藤达广：違（ちが）うって言（い）ったはずだ!
佐藤达广：都说了那是误会!
中原岬：普通（ふつう）はあんなに動揺（どうよう）しないよ。契約書持（けいやくしょも）ってきてくれた?
中原岬：然而一般人不会那么慌张吧，合同带来了吗?
佐藤达广：俺（おれ）、引（ひ）きこもりじゃないから!
佐藤达广：我，不是家里蹲!
中原岬：私知（わたしし）ってるよ。佐藤君日曜日（さとうくんにちようび）になるといつもこの公園（こうえん）でぼんやりしてるよね。でも、それ以外（いがい）はぜんぜん外出（がいしゅつ）しない。誰だれがどう見（み）たって引（ひ）きこもりだよ?
中原岬：我知道，每逢周日晚上佐藤都会在这里发呆，但其他时间绝对不会外出，这症状怎么看都是家里蹲吧?
佐藤达广：お、俺（おれ）は確（たし）かにアパートにこもっているが、それは仕事（しごと）がら仕方（しかた）ないんだ。
佐藤达广：我，我的确是待在家里不出来，但那是因为工作的关系。
中原岬：仕事（しごと）って?
中原岬：工作?
佐藤达广：SO、SOHO
佐藤达广：SO、SOHO（Small Office Home Office的头一个字母的拼写，就是在家里办公、小型办公的意思，一般指自由职业者。）
中原岬：SOHO?
中原岬：SOHO?
佐藤达广：在宅（ざいたく）で仕事（しごと）する人間（にんげん）のことだよ。つまりホームオフィスで仕事（しごと）をしているわけで、決（けっ）して無職（むしょく）じゃないんだ。
佐藤达广：没错，我在家里工作，家里就是我的办工室，所以我可不是什么无业游民。
中原岬：でも、うちのバイトの面接受（めんせつう）けに来（き）たんじゃ。
中原岬：那你为什么还会来我们店里找兼职?
佐藤达广：そ、それはただの気（き）まぐれ、気（き）の迷（まよ）いってやつだよ、ハハハハ...
佐藤达广：那，那只是一时兴起，转换心情罢了，哈哈哈……
中原岬：じゃあ聞（き）くけど、何（なん）の仕事（しごと）やってるの?
中原岬：那我问你，你都做什么工作呢?
佐藤达广：ああ、聞（き）いて驚（おどろ）くなよ、聞（き）いて驚（おど）くなよ!
ク、クリエイターだ。クリエイティブな仕事（しごと）してるから、多少変（たしょうへん）に見（み）えるかもしれないが、むしろそれが俺（おれ）のすばらしい才能（さいのう）を物語（ものがた）っているんだ!
佐藤达广：嗯，你听了可不要吃惊，作好心理准备哦！我可是身为制作者行业的!正因为从事创造性的工作，可能看起来有点怪，但这正是我的魅力之处，才能的体现!
中原岬：で、何（なん）を作（つく）ってるの?
中原岬：那，你在制作什么?
佐藤达广：え、あ、つまり……最先端（さいせんたん）のIT革命的（かくめいてき）な……、そう！パソコン関係（かんけい）！ソフトウエア製作（せいさく）だ！ビルやリーナスも真（ま）っ青（さお）のすげーやつを現在進行形（げんざいしんこうけい）だ!
佐藤达广：也就是……那个……高新技术，IT革命……没错！是电脑相关的！我是个软件开发者！传说中的linux和比尔也是从这里起步的!
中原岬：契約書（けいやくしょ）、明日（あす）こそは持（も）ってきてね。
中原岬：合同……明天可不要忘了哦。
佐藤达广：おい、何（なん）だよ、そのリアクション……
佐藤达广：喂，你那个反应也太不给人面子了吧……

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

新作发售表

汇率 2006.07.22

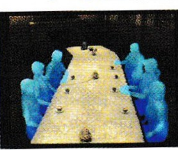
100 美元	798.97 人民币
100 日元	6.8335 人民币
100 欧元	1009.57 人民币
100 港币	102.75 人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	战国 BASARA2	950
2	合金弹头 6（延期）	594
3	斗技场 D.O.N	211
4	LocoRoco	161
5	恐怖惊魂夜 X3 三日月岛事件的真相	124
6	勇敢的故事 渡的冒险	79
7	高机动幻想 轻之章	66
8	首都高 BATTLEX	60
9	触摸！炸弹人乐园	58
10	炸弹人 携带版	41

截止 7 月 22 日以前

近期 PS2 游戏推荐



近期大作 RPG 不断，不知道众位玩家是奋斗在哪个 RPG 的哪个迷宫里。砍怪杀敌难免不会身心疲惫，这次为大家推荐几个转换心情的游戏。《实况力量棒球 3》，人物设定采用 Q 版造型，给人的第一印象就是轻松亲切。再加上游戏本身容易上手操作简单，所以绝对适合长时间征战后转换心情。《筋肉人 筋肉大奖赛 MAX》，之所以推荐这个游戏主要是因为这可是 FC 版《筋肉人》的第 NNN 代续作啊，当年游戏的现场气氛就非常有带入感，本作同样能够让玩家热血沸腾。《恐怖惊魂夜 3 三日月岛事件的真相》不喜欢闹腾的玩家大可以玩这款游戏"转换"心情，故事时间是上一作《恐怖惊魂夜 2》的一年后，是系列的总结也是完结。而且游戏收录了前两作的主线剧情，方便没有接触过前作的玩家体验整个故事。





近期 PSP 游戏推荐

在 PSP 上原创的游戏《LocoRoco》，风格清新，简单有趣。游戏改变了传统的利用十字键的玩法，你甚至完全不能对 LocoRoco 进行操作。玩家扮演的是一个星球，能够对 LocoRoco 进行帮助的也只有外力：倾斜地面、震动地面、打雷等。音乐充满童趣，听起来很舒心。而且游戏中小 LocoRoco 的口形还会跟着音乐而改变，仿佛是它所唱一般，让人不免会心一笑。



近期 NDS 游戏推荐

用触控笔连打触摸屏，角色带球速度就会加快；在触摸屏上横向划动触控笔，角色就会传球。《马里奥篮球 3 对 3》只需要简单和直接。马里奥大叔童心又起，"忽悠"起篮球来了。每个角色都有必杀技，发动必杀技时的爽快感直线提升。"马里奥带球突破，划出必杀技'M'，得分！"



近期 X360 游戏推荐

之所以《首都高》系列"可以出到第十作，并不是没有道理。游戏中的比赛不是在规定的跑道上，也并不是为了给观众看，只是单纯地在城市中飚车获得胜利，满足自己的挑战欲望。赛道是真实存在的日本城市公路，并且还会在飚车中看到公路检修等经常在生活中看到的路况。对手的选择完全由玩家决定，在公路上开车，看到谁的车帅或者看到谁不爽就可以向他挑衅，然后以赛车决胜负。当然，游戏的改装系统非常详细出色。



2006 年 7 月 20 日 — 2006 年 8 月 31 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
20	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	FTG	5800 日元
20	饿狼传说战斗档案 1	饿狼传说 Battle Archives 1	SNK Playmore	FTG	4800 日元
20	高机动幻想 青之章～从光之海洋送来的信～	ガンパレード・オーケストラ青い章～光の海から手纸を送ります～	SCE	AVG	6800 日元
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
27	**战国 BASARA2**	**战国 BASARA2**	**Capcom**	**ACT**	**6980 日元**
27	**恐怖惊魂夜 3 三日月岛事件的真相**	**かまいたちの夜 3 三日月岛事件の真相**	**SEGA**	**AVG**	**5800 日元**
27	一起去玩吧！～地球危机之婚约宣言～	あそびにいくヨ！～ちきゅうぴんちのこんやくせんげん～	Idea Factory	AVG	6800 日元
27	今天开始是魔王！起始之旅	今日からマ王！はじマりの旅	NBGI	AVG	6800 日元
27	筋肉人 筋肉大奖赛 MAX	キン肉マンマッスルグランプリ MAX	NBGI	FTG	6800 日元
27	BLOOD+～双翼之战斗轮舞曲～	BLOOD+～双翼のバトル轮舞曲～	SCEI	ACT	6800 日元
27	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	梦幻骑士 5 世纪传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	SLG	6800 日元
3	心跳回忆 Girl's Side Second Kiss	ときめきメモリアル ガールズ サイド セカンド キス	Konami	AVG	6980 日元
10	月姬格斗 Act Candeza	メルティブラッド アクトカデンツァ エコール	EcoleSoftware	FTG	5800 日元
24	**神业**	**神业**	**Acquire**	**ACT**	**6800 日元**
24	急速房车赛 2 终极竞速模拟器	TOCA レースドライバー2 アルティメット レーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800 日元
24	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800 日元
24	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800 日元
24	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800 日元
29	速度与激情	The Fast and The Furious	NBGI	RAC	49.99 美元
31	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S・RPG	6800 日元
31	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800 日元
31	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800 日元
31	**梦幻之星 宇宙**	**ファンタシースター ユニバース**	**SEGA**	**A・RPG**	**6800 日元**
31	妖大～[illegible]	[illegible]幻妖[illegible]録～	Dimple	AVG	7200 日元
31	Blood+ ～夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	NBGI	ACT	6800 日元
31	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800 日元
31	吉他高手 & 狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギターフリークス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	6980 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
20	死神 灵魂升温 3	BLEACH～ヒート ザ ソウル 3～	SCE	FTG	4800 日元
20	炸弹人 便携版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	4800 日元
20	国王领域 附加版 Ⅰ	KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅰ	From Software	RPG	3800 日元
20	携带小岛 掌中肚地	ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	NBGI	ETC	4800 日元
20	咸蛋超人 战斗进化 0	ウルトラマン ファイティングエボリューション 0	Banpresto	FTG	4800 日元
21	**Capcom 经典合集 混合版**	**Capcom Classics Collection Remixed**	**Capcom**	**ETC**	**29.99 欧元**
27	电车 GO！口袋版 东海道线篇	电车で GO！ポケット 东海道线篇	Taito	SLG	3800 日元
27	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	4800 日元
27	德比赛马 P	ダービースタリオン P	Enterbrain	SLG	5200 日元
		2006 年 8 月			
3	**极魔界村**	**极魔界村**	**Capcom**	**ACT**	**4980 日元**
3	**FIFA 街头足球 2**	**FIFA ストリート 2**	**EA**	**SPG**	**4800 日元**
3	**SD 高达 G 世纪 便携版**	**SD ガンダム G ジェネレーション ポータブル**	**NBGI**	**SLG**	**4800 日元**
3	杀戮之心 便携版	カルネージハート ポータブル	SLG	元气	4800 日元
10	拳手之路 2	ボクサーズロード 2 ザ・リアル	Ertain	ACT	4800 日元
10	瓦尔哈拉骑士	VALHALLA KNIGHTS	MMV	ACT	4800 日元
14	**山脊赛车 2**	**リッジレーサーズ 2**	**Bandai Namco**	**RAC**	**4800 日元**
29	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99 美元
31	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800 日元
31	太阁立志传 Ⅳ	太阁立志传 Ⅳ	Koei	SLG	4800 日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
24	别惹蚂蚁	The Ant Bully	Midway	ACT	49.99 美元
		2006 年 8 月			
1	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39.99 美元
3	**超级纸片马里奥**	**スーパーペーパーマリオ**	**Nintendo**	**A.AVG**	**5800 日元**
10	**大金刚 木鼓飞车赛**	**ドンキーコング たるジェットレース**	**Nintendo**	**RAC**	**4800 日元**

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
20	触摸！炸弹人乐园	Touch！ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元
20	卡片游戏 9	カードゲーム 9	Taido	ETC	4800 日元
20	会说话的 DS 菜谱	しゃべる！DS お料理ナビ	Nintendo	ETC	3800 日元
27	集合！力量职业棒球 DS 甲子园	あつまれ！パワプロクンの DS 甲子园	Konami	SPG	4980 日元
27	人生游戏 DS	人生ゲーム DS	Atlus	SLG	4800 日元
27	修身养性的成人涂鸦 DS	こころを休める大人の塗り絵 DS	Ertain	ETC	3800 日元
27	甲虫王者 通往冠军之路 2	甲虫王者ムシキング～グレイトチャンピオンへの道 2	SEGA	RPG	4800 日元
27	古惑狼 节日狂欢	クラッシュ・バンディクーフェスティバル	Vivendi Universal	TAB	4800 日元
27	宠物蛋的小店 2	たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	NBGI	ETC	4800 日元
27	**马里奥篮球 3 对 3**	**マリオバスケット 3on3**	**Nintendo**	**SPG**	**4800 日元**
		2006 年 8 月			
3	**星际火狐 秘密指令**	**スターフォックス コマンド**	**Nintendo**	**STG**	**4800 日元**
3	爽快连锁方块 立体方块	气持ちよさ连锁パズル トリオンキューブ	NBGI	PUZ	3800 日元
3	昆虫镇的昆虫物语	虫つ町の昆虫ものがたり	Taito	ACT	4800 日元
10	解谜 璀璨的星光大道	クイズ きらめきスターロード	Taito	AVG	4800 日元
24	**最终幻想Ⅲ**	**ファイナルファンタジーⅢ**	**Square Enix**	**RPG**	**5800 日元**

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 7 月			
27	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	SLG	3800 日元
27	**首都高 BATTLEX**	**首都高バトル X**	**元气**	**RAC**	**6800 日元**
27	ZEGAPAIN XOR	ゼーガペイン XOR	NBGI	ACT	6800 日元
27	大联盟棒球 2K6	メジャーリーグベースボール 2K6	Spike	SPG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	Top Spin2	トップスピン 2	Microsoft	SPG	5800 日元
8	**丧尸围城**	**Dead Rising**	**Capcom**	**ACT**	**59.99 美元**
29	炸弹人：零点行动	Bomberman: Act Zero	Hudson	ACT	59.99 美元
29	黑道圣徒	Saint's Row	Activision	ACT	59.99 美元

LEVELUP 游戏城寨

优惠价 4.80元
10 LeveL
2006.8A
游戏/网络/音乐互动志

